
电脑游戏
攻略秘技
超级玩家
SUPER ④
PLAYER
自由手创作群 编著
夏令版
策略类游戏
魔法门英雄无敌3
三国群英传2
盟军敢死队之使命的召唤
玩具军人2
上帝也疯狂3任务版
近距离作战3
起义2
玩具军人2
红 线
安魂曲之复仇天使
无畏战车
三角洲特种部队
原 罪
动作角色扮演游戏
大地传说3
黑暗复仇
般若魔界之帝都魔域传
吞噬者
普通角色扮演游戏
幻想奇侠传
守护者之剑外传
魔导圣战之风色幻想
辐射2（续《超级玩家2》）
三国志曹操传枭雄篇
亚玛兰斯传说
吞食天地Ⅳ－楚汉光辉
战棋类游戏
决战朝鲜－喋血三八线
天使同盟
养成类游戏
梦幻四驱车
模拟器游戏
萨尔达传说（N64）
月华剑士2（NEO·GEO）
中国物价出版社



ISBN 7-80155-027-7
9 787801 550279 >
ISBN 7-80155-027-7
Z·5　定价：20.00元

电脑游戏攻略秘技

夏令版

超级玩家

自由手创作群 编著



中国物价出版社

责任编辑:王　群
封面设计:蒋宏工作室

图书在版编目(CIP)数据

超级玩家:夏令版/自由手创作室编著.-北京:中国物价出版社,1999.5
ISBN 7-80155-027-7
Ⅰ.超… Ⅱ.自… Ⅲ.电子游戏机-游戏-方法 Ⅳ.G898.2
中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 18946 号

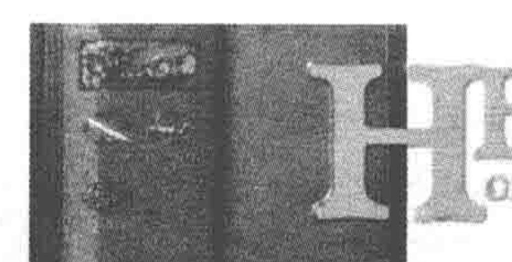
出版发行/中国物价出版社(电话:68020336　邮编:100837
地址:北京市西城区月坛北小街 2 号院 3 号楼)
经销/新华书店
印刷/北京振兴印刷厂

开本/850×1168 毫米　1/32　**印张**/12.5　**字数**/250 千字
版本/1999 年 5 月第 1 版　**印次**/1999 年 5 月第 1 次印刷

印数/1-8000 册
书号/ISBN 7-80155-027-7/Z·5
定价/20.00 元

目 录

策略类游戏





魔法门英雄无敌Ⅲ ★

游戏类型： 战棋
语　　言： 英文
出品公司： 3DO
评　　价： ★★★★★
方杖语： 非常好的游戏，不过方杖不太会玩，让各位见笑了^-^

游戏攻略

战役一：Long Live the Queen

第一关： Homecoming

概述：你必须占领 Terraneus 城才能取得胜利。你率领的英雄最高只能升到6级，不过你最优秀的四位英雄将跟随你进行下一关的战斗。你可以从水银、硫磺、水晶、钻石各5单位、14个长枪兵和医疗帐篷和这三项中选择一项作为初始的奖励（建议选择矿产资源）。

初始资源：黄金3万两，木材（Wood）、石料（Ore）各30单位，水银（Mercury）、硫磺（Sulfur）、水晶（Crystal）、钻石（Gem）

各 15 单位。

城镇分布：除了所要占领的 Terraneus 城位于地下外（有两个入口可以进入地下），地面上的 4 座城镇分别位于地图的东南、西南、东北角及中间。

攻关要点：地面上的 4 座城镇除了一开始位于东南角的我方主城 Caryatid 以外，其余城镇均无法修建高级训练场和城市大厅。不过这 3 座城镇训练出来的骑士也不必回到主城升级，在 Trailia 城左上方的 Hill Fort 中可以为各种兵种进行升级（可不是免费的）。由于我方只能带 4 位英雄进入下一关，而在 Mirham 城左上方的监狱（Prison）中又可以救出骑士 Orrin，所以我方只需雇佣一、两名英雄即可。本关还有以下几个特殊地点：在上层地图正上方的 Griffin Conservatory 中只要击败守卫的狮鹫即可救出里面的两个天使，不过战前一定要为天使留出空地儿，否则下次再来就没机会了；在旁边的 University 中可以学习四种能力（也不是免费的）；在 Terraneus 城右侧的 Altar Sacrifice 中可以用宝物来换取经验值。

第二关：Guardian Angels

概述：你必须占领敌人的所有城镇并消灭敌人的所有英雄才能取得胜利。你的英雄最高只能升到 12 级，不过你最优秀的 8 位英雄将跟随你进行本战役最后一关的战斗。你可以从一个天使、三个狂热者和法术卷轴中选择一项作为初始的奖励（建议选择天使）。

初始资源：黄金 2 万两，木材、石料各 20 单位，水银、硫磺、水晶、钻石各 10 单位。

城镇分布：与上一关恰恰相反，本关地面上的城镇只有属于骑士族的一座（处于地图中央），而地下的四座城镇则由龙族和地狱族瓜分（呈对角线分布）。

攻关要点：一开始，我方并没有可以管理的城镇，所以你务必在 7 日内占领一个城镇才不至于被驱逐出境。此时，应先将绝大部分兵力转移到最优秀的一位英雄身上并派其占领地图中间的 Fair

Feather 城（可以轻松招降周围的天使），然后以此为依托，逐步将敌人吃掉即可顺利过关。若想对手下的英雄多加培养，可以将敌人包围在一个城镇中，然后派其余英雄们去各处进行能力的提升。另外，若派英雄访问 Fair Feather 城右上方树屋中的先知，他会请求我方帮忙找回可以无阻碍地行走的天使之翼（Angel Wing），在地图左侧找到此物并将其归还后，他便会送给此英雄 10 个天使作为回报（有了这些强力兵种，消灭敌人简直是轻而易举）。

第三关：Griffin Cliff

概述：这是本战役的最后一关，你必须找到并占领 7 座狮鹫塔（Griffin Tower）才能取得胜利。你可以从 Golden Bow、Lion’s Shield of Courage 和 Endless Sack of Gold 这三种宝物中选择一种作为初始的奖励（建议选择 Lion’s Shield of Courage）。

初始资源：黄金 2 万两，木材、石料各 20 单位，水银、硫磺、水晶、钻石各 10 单位。

城镇分布：除了一开始的我方主城外，地面上还有地狱族和骑士族的城镇各两座（呈对角线分布），地下则有 3 座龙族的城镇。

攻关要点：一开始我方便有 3 座可供管理的城镇，由于初始资金不是很多，所以应集中资金优先建设中间的主城，与此同时也应将其它两座城镇中的村庄大厅尽快升级为城市大厅。以上 3 座城镇周围的矿产资源比较丰富且又没有实力强大的部队进行守卫，所以应尽快占领这些我方急需的资源。经过一段时间的发展后，我方实力有了大幅度的提高，此时可以派两位英雄从左右两个方向出击并一举占领上面的四座城镇。不过，笔者强烈建议各位玩家派一位英雄进入地下并攻下最上方的 Dragon Utopia 便可获得四件宝物及黄金 5 万两！将敌人消灭干净后，我方便可以轻松占领地图上方的 7 座狮鹫塔了。需要注意的是，通往正上方 3 座狮鹫塔的道路由一座红色的塔楼镇守，要想顺利通过此处必须访问左边的红色帐篷。另外，若派英雄访问主城右下方茅屋中的先知，他会请求我方帮忙找

回 Ladybird of Luck，在地图中部的绿色塔楼后面找到此物并将其归还后，他会送给此英雄 50 个狮鹫；若派英雄访问主城左下方树屋中的先知，他会请求我方帮忙找回 Birds of Perception，在主城正上方的蓝色塔楼后面找到此物并将其归还后，他会将专家级的鹰眼术传授给此英雄（宝物的存放地都有塔楼守卫，要想通过塔楼必须访问地图下方相应颜色的帐篷）。

战役二：Dungeons and Devils

第一关：A Devilish Plan

概述：你必须找到并杀死金龙女王才能取得胜利。你的英雄最高只能升到 12 级，不过你最优秀的 8 位英雄将跟随你进行本战役最后一关的战斗。你可以从法术卷轴、The Armor of Wonder 和 100 个小鬼中选择一项作为初始的奖励（建议选择 100 个小鬼）。

初始资源：黄金 3 万两，木材、石料各 30 单位，水银、硫磺、水晶、钻石各 15 单位。

城镇分布：除了一开始的我方主城外，地图中还有 5 座城镇可供占领，其中中间和西南角的属于骑士族，而西北、东北及我方主城左下方的三座城镇均属女巫族。

攻关要点：我方的攻击目标金龙女王位于地下，要想找到并杀死它必须通过地图上方唯一的一条通道。此通道前方由一座绿色的塔楼镇守，要想顺利通过必须访问位于地图西南方的绿色帐篷；而此处又由红色塔楼把关，所以我方的首要任务是访问位于地图东南方的红色帐篷。按顺序访问上述两个帐篷后，我方即可进入地下，杀死尽头处的金龙女王即可过关。

第二关：Groundbreaking

概述：你必须占领敌人的所有城镇并消灭敌人的所有英雄才能取得胜利。你的英雄最高只能升到 12 级，不过你最优秀的 8 位英雄将跟随你进行本战役最后一关的战斗。你可以从 Pillar of Eyes、初级魔法行会和 Battle Scholars' Academy 中选择一项作为初始的奖

励。

初始资源：黄金3万两，木材、石料各30单位，水银、硫磺、水晶、钻石各15单位。

城镇分布：除了一开始的我方主城外，地下世界的另外4座城镇也是属于龙族的，而地面上的4座城镇则各有归属，其中地图西北角及中部的属骑士族，东北角的属女巫族，西南角的属精灵族。

攻关要点：本关我方的初始势力范围位于地下，整个地下世界可以说是资源丰富、城镇众多。由于地面上的敌人在一段时间内不会进入地下，所以我方可以轻而易举地占领地下的所有资源和只有少量防御部队的4座城镇。有了雄厚的经济基础，我方的军事实力也得到了迅速的加强。此时，可以派一位最强的英雄率领大部分部队来到地面即可占领所有敌城并消灭敌人的英雄，不过别忘了留一位英雄在地下进行防守。另外，在到地面之前可以先派英雄消灭位于地下世界左上方的黑龙和红龙并攻下 Dragon Utopia，便可获得四件宝物和黄金3万两！

第三关：Steadwick’s Fall

概述：这是本战役的最后一关，你必须在3个月内占领 Steadwick 城才能取得胜利。你可以选择 A Devilish Plan 一关或 Groundbreaking 一关中剩下的英雄作为本关我军的统帅。

初始资源：黄金2万两，木材、石料各20单位，水银、硫磺、水晶、钻石各10单位。

城镇分布：一开始我方共有3个城镇可供管理，分别为地下的龙族城镇、地上的地狱族城镇和骑士族城镇。除了这3座城镇外，地面世界的西北、中部及中下部的城镇均属骑士族，西南角的属精灵族，东北角的属女巫族，而地下世界则别无它城。

攻关要点：由于骑士族的城镇无法训练高级兵种，而地下的龙族城镇又与地面有一定距离，所以我方应集中资金优先发展地狱族的城镇以便能及时投入战斗。战斗初期，仅靠这3座城镇的收入及

附近的资源进行建设肯定是不够的，我方应尽快占领附近的敌城及沿途的资源。由于守卫 Steadwick 城的军队的实力很强，所以一定要等到我军有了相当规模的部队及强大的魔法后才可进攻 Steadwick 城。需要注意的是，在攻打 Steadwick 城周围那些闪光的关隘时无法使用魔法，若想保存实力可以使用次元门（Dimension Door）轻松通过。

战役三：Spoils of War

第一关：Borderlands

概述：你必须占领地图上所有的矿产资源才能取得胜利。你的英雄最高只能升到 12 级，不过你最优秀的 8 位英雄将跟随你进行本战役最后一关的战斗。你可以选择 Korbac 或 Verdish 或随机指定一位英雄作为本关我军的统帅。

初始资源：黄金 3 万两，木材、石料各 30 单位，水银、硫磺、水晶、钻石各 15 单位。

城镇分布：除了一开始我方的两座城镇外，位于地图东、东南及西南部的敌城均属骑士族。

攻关要点：由于本关并不是以消灭敌人为目标，所以我方只要集中兵力占领矿场即可。在地图右上方的巢穴中可以获得大量士兵，然后通过招降地图上的散兵游勇即可迅速提高我军实力。另外，地图左下方的塔楼还是对应着相同颜色的帐篷。

第二关：Gold Rush

概述：你必须拥有 20 万两的黄金才能取得胜利。你的英雄最高只能升到 12 级，不过你最优秀的 8 位英雄将跟随你进行本战役最后一关的战斗。你可以从三只雷鸟、两个独眼魔王和一头古代巨兽中选择一项作为初始的奖励。

初始资源：黄金 3 万两，木材、石料各 30 单位，水银、硫磺、水晶、钻石各 15 单位。

城镇分布：除了一开始我方的两座城镇外，本关地图中还有 4

座骑士族城镇，其中一座位于我方所在大陆的东北角，一座位于东南部岛屿，其余两座则在东北部的岛屿上。

攻关要点：要想提高黄金的日产量，我军应迅速占领地图上的各种矿产资源及位于河两岸（可以通过地下通道或坐船过河）的4座敌城并将城镇一一升级，相信凭借开始时选择的高级兵种及在初始两座城城之间的兵营中雇佣的众多小兵完成以上工作并不是十分困难。将敌人全部消灭后，我方即可等待口袋中的黄金增加到20万两了。若想一夜暴富，我方可以通过地图左上方的红色塔楼取得山谷中的大量黄金。当然，在此之前还要访问地图左侧的紫色帐篷才能通过对岸的塔楼访问红色帐篷。另外，在占领资源及城镇的时候还要注意访问地图上可以提升能力的地方。

第三关：Greed

概述：这是本战役的最后一关，你必须占领敌人的所有城镇并消灭敌人的所有英雄才能取得胜利。你可以选择Borderlands一关或Gold Rush一关中剩下的英雄作为本关我军的统帅。

初始资源：黄金2万两，木材、石料各20单位，水银、硫磺、水晶、钻石各10单位。

城镇分布：若选择了Borderlands一关中的英雄，则我方的3座城镇（驯兽师族）位于地图西北部，中部有3座骑士族城镇，东南部及东北部分布着4座野人族城镇（东南部占3座），西南部还有一座驯兽师族城镇；若选择了Gold Rush一关中的英雄，则我方的3座城镇（野人族）位于地图东南部，其余与选项一相同。

攻关要点：以选择Gold Rush一关的英雄为例。一开始，我方被困在地图东南部的狭小区域内，通往其余地区的道路都已被驻扎着重兵的关隘封死。虽然我方暂时无法通过，但敌人在短时间内也不可能从陆上向我方发动进攻，此时我方应趁机从海上向外扩张（海上的两个小岛上分布着4座金矿，一定要优先占领）。借助地图右下角的旋涡到达另一边后，应迅速占领各处的资源及防守薄弱的

驯兽师族城镇，进而消灭实力并不是很强的红色敌人。与这批敌人的战斗结束后，应派一直在前线奋战的那位英雄借助地图中右部的时空门回到我方主城进行兵力的补充，然后或走陆路或走海路再次来到前线。经过一段时间的侦察，我军发现通往地图左上方的蓝色敌人所控制区域的道路也已被关隘堵住。为了避免不必要的损失，我军可以借助地图中左部的另一道时空门直接来到敌占领区的要害之处。没有丝毫准备的敌人由于兵力过于分散，没过几个回合便败下阵来。将敌人的有生力量消灭干净后再把敌城全数占领即可顺利完成本战役。另外，本关地图中有许多可以招募士兵的场所，要多加利用。

战役四：Liberation

第一关：Steadwick’s Liberation

概述：你必须占领 Steadwick 城才能取得胜利，完成先知交给你的任务还可以把他给你的奖励带到下一关的战斗中。你可以从一万两黄金、两只大天使和两个泰坦中选择一项作为初始的奖励。

初始资源：黄金 20000 两，木材、石料各 20 单位，水银、硫磺、水晶、钻石各 10 单位。

城镇分布：本关地图与战役二的最后一关基本相同，只不过地下又增加了两座龙族城镇。

攻关要点：由于敌人的所有部队一开始均集中在 Steadwick 城周围且在相当长的一段时间内不会对我方造成威胁，所以我军可以尽情地占领地图上大量的矿产资源和城镇。利用这些资源组成相当规模的军队后即可从地图右上方或右下方的通道进入地下，再从地下世界左上方的通道来到 Steadwick 城附近，此时指挥英雄直接攻打 Steadwick 城即可取得胜利。另外，若派英雄访问一开始的骑士族城镇左边树屋中的先知，他会请求我方帮忙找回 Ladybird of Luck，在地图左上方的监狱中救出携带着此物的 Kendal 将军并将宝物归还后，他会把 Badge of courage 送给此英雄。

第二关：Deal with the Devil

概述：你必须占领 Kleesive 城才能取得胜利。你可以从火防术、精确术和冰箭术的法术卷轴中选择一种作为初始的奖励。

初始资源：黄金 2 万两，木材、石料各 20 单位，水银、硫磺、水晶、钻石各 10 单位。

城镇分布：本关地图分为两大部分：左半部分的绿色世界由我方控制，其中位于西北方的城镇属女巫族，其余两座为骑士族；右半部分的地图中则分布着 5 座地狱族城镇，其中 Kleesive 城位于最右侧。

攻关要点：本关比较容易，需要注意的只是 Kleesive 城旁边的山口处（必经之路）由一定数量的大恶魔把守，若要顺利通过，应尽早攻打。另外，若派英雄访问地图中部树屋中的先知，他会请求我方帮忙找回 Sword of Hellfire，在旁边找到此物并将其归还后，他会送给此英雄 Shield of Damned；再将 Shield of Damned 交给地图东南角树屋中的先知即可得到 Tome of Fire Magic；最后将 Tome of Fire Magic 交给地图东北角树屋中的先知即可得到 Lion’s Shield of Courage。在本关进程中，笔者遇见了一件十分奇怪的事情：一开始的任务简介中已明确指明携带上一关的宝物（Badge of Courage）可以作为通过本关地图中某塔楼的通行证，可是地图左中部的绿色塔楼就是无法通过，若想取得里面的宝物并带到下一关就只有使用次元门了。这一问题在以后的战斗中也有出现，若有朋友已经将此问题解决，还望加以指正。

第三关：Neutral Affairs

概述：你必须占领敌人的所有城镇并消灭敌人的所有英雄才能取得胜利。你可以从专家级后勤术、The Shield of Dwarven Lords 和 The Centaur’s Axe 中选择一种作为初始的奖励（由于本关地图中的绝大部分区域为沼泽，所以应选择后勤术）。

初始资源：黄金 2 万两，木材、石料各 20 单位，水银、硫磺、

水晶、钻石各 10 单位。

城镇分布：除了我方拥有的三座城镇外（两座骑士族、一座精灵族），两座驯兽师族城镇分别位于地图西北部及中西部地区，东南部分布着两座野人族城镇，剩下的两座骑士族城镇则分别位于地图中部稍靠右上及左下的地区。

攻关要点：由于我方一开始便拥有两座骑士族城镇，所以应优先建设骑士族建筑物，等两座城镇内的兵种基本齐全（除天使外）后，即可派英雄率领全部兵力从三个关卡处择一而出并迅速占领附近的敌城镇。我方城镇周围有一些营帐可以用来征集高级兵种，虽然数量较少，不过这对于初期的战斗却是十分有益的；待我军有一定实力后，守卫着周围矿产资源或宝物的十字军战士可以轻松招降。在一位英雄出战的同时，我方还应再派一位英雄进行城镇的防御工作，等到城内的兵源再次充足后（此时应已有一定数量的天使）即可派这位英雄率军从另一方向出战。另外，在招募英雄时应优先考虑驯兽师（Beastmasters）或巫婆（Witches）以便尽早获得探路术（Pathfinding），这样才能快速通过沼泽；本关地图中可供提升能力或升级的场所较多，一定要多加利用。

第四关：Tunnels and Troglodytes

概述：这是本战役的最后一关，你必须占领敌人的所有城镇并消灭敌人的所有英雄才能取得胜利。你可以从专家级航海术、3 座一级魔法行会和 1 座三级魔法行会中选择一种作为初始的奖励（建议选择 3 座一级魔法行会以便加快建设速度）。

初始资源：黄金 1 万 5 千两，木材、石料各 15 单位，水银、硫磺、水晶、钻石各 7 单位。

城镇分布：本关地图中，所有的敌城镇（均为龙族）都位于地下，除了处于正东侧的敌主城外，其余 4 座对称地坐落在地图的四角。

攻关要点：由于本关幅员辽阔，所以一开始就应多招募几位英

雄以便尽快获得分布于各处的大量资源（海面上的资源也不少）。利用这些资源征得一定数量的士兵后，应迅速派英雄率军从我方城镇周围的某一个通道进入地下世界，然后通过一个个防守薄弱的关卡（只有一些初级士兵）即可直捣敌人城镇。若想先从敌主城下手，只要经过一段时间的海上航行来到另一块陆地上并进入中间的那条通道即可直接进行攻打。另外，若攻下敌主城左侧的 Dragon Utopia 便可获得 4 件宝物及黄金 3 万两。

战役五：Long Live the King

第一关： A Gryphon’s Heart

概述：你必须在 3 个月之内将 Spirit of Oppression 送到 Stonecastle 城才能取得胜利。你可以从死亡波卷轴、一个黑色骑士和骷髅转换器（Skeleton Transformer）中选择一种作为初始的奖励（建议选择黑色骑士）

初始资源：黄金 2 万两，木材、石料各 20 单位，水银、硫磺、水晶、钻石各 10 单位。

城镇分布：本关地图中只有我方的一座城镇及位于地图中间的 Stonecastle 城。

攻关要点：由于本关敌人实力很弱，所以我方可以将全部精力集中在寻找 Spirit of Oppression 上。首先，应访问位于地上地图正西方树屋中的先知，他会请求我方帮忙找回 Pendant of Total Recall，在地下西南角找到此物并将其归还后，他便会将 Hourglass of the Evil Hour 送给此英雄；然后，将此物交到位于地下正东树屋中的先知手中即可得到 Pendant of Dispassion；最后，将此物交到位于我方主城西南方树屋中的先知手中即可得到 Spirit of Oppression。

第二关： Season of Harvest

概述：你必须在 3 个月内拥有 2500 个骷髅兵才能取得胜利。你可以从 Vampire’s Cowl、巫术扩大器（Necromancy Amplifier）和地下墓穴（Unearthed Graves）中选择一种作为初始的奖励（建议选

择巫术扩大器)。

初始资源：黄金2万两，木材、石料各20单位，水银、硫磺、水晶、钻石各10单位。

城镇分布：除了我方一开始的两座城镇外，地图上还有3座可供占领的城镇，其中西南角的一座属骑士族，西北角及中间的属女巫族。

攻关要点：由于本关地图中只有一座亡灵巫师族城镇，所以靠每周仅有的那些骷髅在3个月内凑成2500单位的部队是绝对不可能的，快速且廉价的增加骷髅数量的方法就是派巫术高强的英雄率军消灭地图各处的散兵游勇从而将敌人的尸体转化为骷髅（遇到实力较弱的敌人可别让它们跑了)。若派英雄访问地图中间稍微靠左一点儿的树屋中的先知，他会请求我方帮忙找回Surcoat of Counterpoise，在大陆东侧的闪光区域中找到此物并将其归还后，他会为此英雄提升3点攻击力；若派英雄访问闪光区域东南方树屋中的先知，他会请求我方帮忙找回Badge of Courage，在大陆东北部找到此物并将其归还后，他会送给此英雄一法术卷轴（传送术)。另外，在上述第一个树屋的左边，有敌族大量士兵守护着一座监狱，由于这些士兵均会归降于我，所以你可以等到它们的数量较多后再招不迟（监狱中关押着巫师Sandro，旁边的宝物可以带到下一关)。

第三关： Corporeal Punishment

概述：你必须击败死亡骑士Mot才能取得胜利。你可以从Pendant of Death、土防术卷轴和25个木乃伊中选择一种作为初始的奖励（建议选择木乃伊)。

初始资源：黄金2万两，木材、石料各20单位，水银、硫磺、水晶、钻石各10单位。

城镇分布：包括我方两座城镇在内，本关的所有5座城镇均属亡灵巫师族，其余3座分别位于地图西南部、东北部及东南部(Mot守着此城)。

攻关要点：由于我方城镇周围的资源比较丰富，所以在较短时间内建立起一支实力强大的部队并击退固守在东南部的 Mot 并不是什么难事。战斗之余，若派携带着上一关获得的宝物的英雄访问地下世界中的先知（需在大陆东北部的船厂中购买船只并乘船穿过海上的旋涡到达地下），他会请求我方帮忙找回 Badge of Courage，在地上世界的西侧（一关卡的旁边）找到此物并将其归还后，他会为此英雄提升两点法力。

第四关：From Day to Night

概述：这是本战役的最后一关，你必须占领敌人的所有城镇并消灭敌人的所有英雄才能取得胜利。你可以从死亡波卷轴、Dead Man’s Boots 和三条幽灵龙中选择一种作为初始的奖励（建议选择幽灵龙）。

初始资源：黄金 1 万 5 千两，木材、石料各 15 单位，水银、硫磺、水晶、钻石各 7 单位。

城镇分布：我方的 3 座亡灵巫师族城镇从左到右排列于地图上方，敌人的 5 座城镇均属骑士族，其中 3 座与我方城镇一一对应于地图中间，另外两座分别位于东南角和西南角。

攻关要点：虽说是本战役的的最后一关，但由于有 3 条幽灵龙的协助，我方即可在相当长一段时间内保持兵力的优势。若利用这一优势尽可能多地占领资源及敌城镇，后面的战斗可以说是十分容易的。若想进一步增强我方的实力，可以派英雄在访问过位于地上地图中部地区附近的黑、白帐篷后进入地下，然后通过上方的塔楼即可获取里面的大量资源、宝物并获得能力的提升。

战役六：Song for the Father

第一关：Safe Passage

概述：你必须使携带着 Statesman’s Medal 的巫师 Nimbus 到达 Highcastle 城才能取得胜利。你最优秀的 7 位英雄及 Nimbus 将跟随你进行下一关的战斗。你可以从 Boots of Speed、初级后勤术和 2500

两黄金中选择一种作为初始的奖励（建议选择 Boots of Speed，因为后勤术可以通过升级学到）。

初始资源：黄金 15000 两，木材、石料各 15 单位，水银、硫磺、水晶、钻石各 7 单位。

城镇分布：本关城镇较少，除了我方的 Highcastle 城外，就只剩下两座敌亡灵师族城镇了。

攻关要点：本关的敌人实力极弱，在将它们轻松消灭后，我方应访问地图西北部的蓝色帐篷、东北部的绿色帐篷、西南部的红色帐篷以使 Nimbus 顺利通过 3 座相应颜色的塔楼。另外，由于后面几关的难度将逐渐提高，所以我方的英雄应尽量提升能力以应付以后的战斗。

第二关： United Front

概述：你必须占领敌人的所有城镇并消灭敌人的所有英雄才能取得胜利。你最优秀的 6 位英雄将与 Queen Catherine、Lord Haart 一同跟随你进行下一关的战斗。你可以从 35 只皇家狮鹫、35 个钢人或 35 个高级精灵中选择一种作为初始的奖励（建议选择高级精灵）。

初始资源：黄金 15000 两，木材、石料各 15 单位，水银、硫磺、水晶、钻石各 7 单位。

城镇分布：除了我方的 4 座城镇外（西南部的骑士族、正南方的精灵族、正东方的女巫族和东北部的亡灵师族），敌人的 4 座亡灵师族城镇分别位于地图中间、正西方、正北方及西北部。另外，在地图中部稍靠西北一点的地方坐落着一座由塔楼守卫的骑士族城镇。

攻关要点：借助一开始的援军，我方可以轻松占领一、两座敌人的城镇以灭其锐气。当一位英雄在前方进行战斗的同时，应派其余的英雄在后方迅速占领我方控制区域内的大量矿产资源以发展经济及军事实力；当另一位英雄属下的队伍达到一定规模后即可派其

出战协助先遣部队（守卫着矿产资源的那些亡灵师族部队大多可以降服）。在敌人所控制的区域内站稳脚跟后我方即可对它们进行蚕食。若访问了地图东南角的蓝色帐篷，我方英雄即可通过先前介绍的那座塔楼并占领里面的骑士族城镇（在此可以雇佣大天使）。

第三关： For King and Country

概述：这是本战役的最后一关，你必须在 Queen Catherine 和 Lord Haart 安全的前提下占领敌人的所有城镇并消灭敌人的所有英雄才能取得胜利。你可以从 Helm of Heavenly Enlightenment、Tome of Earth Magic 和 Spellbinder’s Hat 中选择一种作为初始的奖励（建议选择 Spellbinder’s Hat 以便学到所有的终级法术）。

初始资源：黄金 15000 两，木材、石料各 15 单位，水银、硫磺、水晶、钻石各 7 单位。

城镇分布：除了我方的 3 座城镇外（西北部的精灵族、西南部的骑士族和东南部的女巫族），敌人仅有的两座亡灵师族城镇位于地图的东北部。

攻关要点：由于敌人控制的区域范围较小且资源短缺，所以我方可以充分利用资源上的优势迅速建立起一只强大的部队，利用这只部队并在 Spellbinder’s Hat 给予的强力法术的帮助下我方即可轻松将敌人搞定。另外，进入地下世界后利用时空门可以取得散落在各处的强力宝物。

战役七：Seeds of Discontent

第一关： The Grail

概述：你必须在两个月内找到 Grail 才能取得胜利。你可以从 Boot of Speed、黄金 5000 两和 4 匹飞马中选择一种作为初始的奖励（建议选择 Boot of Speed 以便加快移动速度）。

初始资源：黄金 20000 两，木材、石料各 20 单位，水银、硫磺、水晶、钻石各 10 单位。

城镇分布：地图上只有一座女巫族城镇（属于我方）。

攻关要点：由于本关没有任何携带着部队的敌英雄与我方作战，所以我方应将全部精力集中在访问7座方尖塔（Obelisk）上。为了成功进行访问，我方应先将几位英雄的兵力集中起来并在地图上相应的兵营中招募新兵（城中有一部分援军，在某些险要路段还会有“义勇军”加入，但也要小心敌人的伏兵），然后在有一定实力的情况下即可将散落在各处的部队降服。此时，我方即可轻松对7座方尖塔进行访问。最后，击退了驻守在地图上方沼泽中的部队并取得其中的Grail即可顺利过关（沼泽入口处有一Hill Fort，可以多加利用）。另外，若想进行快速的兵力支援，只要等前方的英雄访问过地图西北、东北部的蓝色、绿色帐篷后，再派后方的英雄携带援军通过地图下方相应颜色的塔楼并进入时空门即可。

第二关：The Road Home

概述：你必须派携带着圣杯（Grail）的Ryland到达Welnin城并修建相应的建筑才能取得胜利（敌人全灭也可）。你可以从三级魔法行会、黄金5000两和3个树型战士中选择一种作为初始的奖励（建议选择树型战士）。

初始资源：黄金20000两，木材、石料各20单位，水银、硫磺、水晶、钻石各10单位。

城镇分布：要到达的Welnin城位于地图西南部，而敌人共有3座城镇，其中地图西部及北部的均属骑士族，中间的属女巫族。

攻关要点：虽然Ryland所在的初始位置距Welnin城较远，但由于在路上可以招降大量士兵，所以要想到达Welnin城还是十分轻松的，最后在城中营建精灵图腾（Spirit Guardian）即可顺利过关。另外，若想通过地图东北部及西南部的塔楼并取得里面的宝物，需要访问相应颜色的帐篷，其中绿色帐篷就在塔楼旁边，而蓝色帐篷则位于女巫族城镇的西北部（此城旁边还有一Hill Fort可供利用）。

第三关：Independence

概述：你必须在 Welnin 城中修建起首都才能取得胜利。你可以从 6 个树妖、3 个树型战士和木板 20 单位中选择一种作为初始的奖励（建议选择木板）。

初始资源：黄金 20000 两，木材、石料各 20 单位，水银、硫磺、水晶、钻石各 10 单位（木板在一开始就会减少 20 单位）。

城镇分布：我方的 Welnin 城位于地图中间，此外地图四角各有 1 座城镇，除了西南角的属骑士族外，其余 3 座均属女巫族。

攻关要点：由于我方拥有精灵图腾，所以黄金已不是什么问题，关键在于木板数量的增加，修建市场以便在木板不断减少的时候用其它资源进行交换是一个好办法。与此同时，应派英雄击退周围的敌人从而取得它们身后的少量木板。有了这些木板，相信首都的修建便只是个早晚的问题了。

三国群英传Ⅱ ★

游戏类型： 策略
语　　言： 中文
出品公司： 台湾奥丁软件
评　　价： ★★★★☆
方杖语： 妈呀！好厉害的大招！

游戏介绍

不可否认《三国群英传》是一个非常成功的作品，能够把被日本游戏制作者炒了又炒的三国故事翻新出新的内容确实难能可贵，而且从游戏的制作风格、手法都有许多可圈可点的地方。相比之下刚刚推出的《三国群英传 2》少的是新意，多的是对前作的完善，游戏中新的 BUG 比起一代来说还要多得多。

游戏分为讨伐董卓、黄巾之乱、群雄割据、三国鼎立、赤壁之战五个部分。虽然把一代中的隐藏任务都拉到前面来了，但平心而论不管选择哪个年代、选择哪个君主玩起来的感觉都如出一辙。战争规模最大，关系最复杂的当然还是群雄割据了。

在游戏的开始选择不同的君主，初始的条件会有所不同，在二代中可供选择的君主比一代中多多了，但推荐的还是刘备、曹操、孙权等人；选择刘备会一开始就拥有关羽、张飞、诸葛亮；选择曹操则占了兵多将广的优势，只是要小心身处中原，挟天子以令诸侯，难免其他的英雄人物同仇敌忾；选择孙权的优势也十分明显，首先是占领的大城市比较多，明显拥有最充足的兵员。选择其他的人物当然也有各自的优势，比如马超就处在偏远的西凉，不会有腹背受敌的麻烦。总的来说，疆域的分配还是大致按照历史线索的。

地图中在大城市才有兵可征，那些小小的城池只能作为防御和进攻的支撑点。一代中对太守的任命无关紧要，二代中就是至关重要了。选择武力、智力都达到一定水平的人为太守，在城市开发和搜索中都能起到不小的作用；然后还得任命军师，当然是越聪明越好啦！《三国群英传 2》中的大城市最多可以驻扎 15 员武将，最小的只能容纳 5 人，其他的 7～10 人不等。

一代中的武将带兵人数限制在 100，现在则扩大了一倍，而且兵种比原来增加了弩兵和女兵，阵形增加了箭矢和冲锋。一代中武将的相貌都是三维的人物造型，现在改成手绘画面了（说实在除了几个大名鼎鼎的人物长得还差强人意，剩下的不是披头散发就是青面獠牙或者二者兼备）。所有兵种的造型也有了一些改进，等级高到一定程度步兵还会升级成骑兵；值得注意的是飞刀兵和链锤兵不再像以前一样站在原地就会发射武器，而改成要接近到对方一定距离以内。不同的兵种，阵形之间存在相生相克的关系，不过大家再也不用凭感觉去揣测了，每个战斗场面之前都会显示出你和对手在各个方面，包括地形、士气之间的差值，以下给出的就是兵种、阵形的对照表：

兵种相克对比表

	弓箭兵	朴刀兵	蛮族兵	藤甲兵	长枪兵	大刀兵	弩兵	黄巾兵	女兵	武斗兵	链锤兵	槌兵	飞刀兵
弓箭兵	0	-44	14	-54	58	66	32	28	10	-56	54	47	8
朴刀兵	44	0	14	-31	-42	-58	-8	22	10	21	-44	-51	47
蛮族兵	36	-14	0	-23	-49	-47	56	8	-30	-56	36	-41	-39
藤甲兵	54	31	23	0	-66	-43	58	24	26	-16	66	-64	67
长枪兵	-58	42	49	66	0	-12	-52	44	39	60	-23	27	-53
大刀兵	-66	58	47	43	12	0	-58	68	-43	63	22	-14	-64
弩兵	-32	8	-56	-58	52	58	0	-14	12	18	45	28	56
黄巾兵	-28	-22	-8	-24	-44	-68	14	0	41	-33	37	-41	24
女兵	-10	-10	-30	-26	-39	43	-12	-41	0	6	-32	-6	32
武斗兵	56	-21	56	16	-60	-63	-18	33	-6	0	26	42	55
链锤兵	-54	44	-36	66	23	-22	-45	37	32	-26	0	13	48
槌兵	-47	51	41	64	-27	14	-28	41	6	-42	-13	0	30
飞刀兵	-8	-47	39	-67	53	64	-56	-24	-32	-55	-48	-30	0

阵形相克对比表

	方形阵	圆形阵	锥形阵	雁形阵	玄襄阵	鱼丽阵	钩形阵	冲锋阵	箭矢阵
方形阵	0	7	－18	19	13	－6	23	－23	－15
圆形阵	－7	0	－12	22	21	6	12	－24	－18
锥形阵	18	12	0	19	－11	25	－25	－7	6
雁形阵	－19	－22	19	0	－5	－11	3	15	20
玄襄阵	－13	－21	11	5	0	－18	－6	24	19
鱼丽阵	6	－6	－25	11	18	0	23	－10	20
钩形阵	－23	－12	25	－3	6	－23	0	14	15
冲锋阵	23	24	7	－15	－24	10	－14	0	8
箭矢阵	15	18	－6	－20	－19	－20	－15	－8	0

除了武力、智力因素，用来评估武将的指标还多了士气、忠诚度、疲劳度。士气影响到带兵打仗的能力，士气低落的时候，麾下的士兵会陆陆续续地逃亡。这个值以 60 为界限，如果士气低到不过二三十，你就会感到兵败如山倒的滋味了。忠诚度指的是武将的忠诚程度，往往刚刚擒过来的武将忠诚度最低，最容易在被敌人俘虏后叛变；同样敌人手下忠诚度低的人也最容易被你招降。疲劳度的潜在作用也不容忽视，往往在武力相近的时候发挥意想不到的作用，最显著的就是逃跑比较快一点。还有一点就是武将的经验值可以直观地看到，这样你对手下的升级就可以有所掌握了。一共有黄棕、褐棕、黑棕、大宛、的卢、爪黄飞电、赤兔 7 种骏马可以选择，速度依次排列；一开始武将的坐骑都是黄棕马和褐棕马。

以前的文官形同虚设，现在智力高的可以任命为部队的军师，能力发挥得当，威力不可小觑。他们的计策包括保留气力、扰乱敌将、鼓舞士气、候选出阵、减缓集气、降敌士气、离间计、诈败计、快速集气、恢复体力、恢复技力、增加技力、增加体力、混乱敌军、减少疲劳、增强攻击、强化士兵、逼近敌军、化解计策、喝

阻敌军、增加经验、包围敌军、乱阵、太公阵、偷袭敌阵、保护主将、劝降、金蝉脱壳、十面埋伏。所有的军师策略都分为初、中、高三级，四员战将加一位谋士可以说是战无不胜的兵团搭配。

所有的武将技在画面上都有所加强，而且还补充了一些新技。战斗场面也华丽了许多，作为背景的城池，山陵也改成3D造型的了。想想看，在逼真的场景中指挥数百人混战会是什么感觉？岂是一个“爽”字了得?!

内政还是游戏的一个重要部分，在这里可以开展搜索、建设。如果你的城市都设置为自治，就会少去一个个单击鼠标的麻烦。给手下配备兵器、马匹的时候可以单击最顶上的标题。选择用什么样的方式排班列座，不要小看这些细节，当你拥有百员上将的时候要合理调派可不那么容易。对所有的物品，对话框中都会出现相应的简短说明。内政中少了一代中的武将升迁，事实上二代中就没有升迁到那一个职务这个项目，所有人的升级都遵从统一的经验值标准；同样对敌人俘虏的招降，二代中的招降改在每一场战役后进行，而且可以选择对誓死不从的顽固分子处以极刑……（要是有严刑拷打就更过瘾了）

一代中的敌人打了败仗，散兵游勇往往要在你的重重包围中逃来窜去好几个回合才会缴械，现在顶多三个来回就束手就擒了。注意，吃的败仗越多，士气越低；被俘虏的次数越多，忠诚度越低。

下面谈一谈在一统天下后总结的经验、教训。首先要学会集中优势兵力，在调查清楚敌人的城防情况以后将自己的军队集中到前线。如果敌人的防御力量不是很强，争取要一轮拿下；如果敌人有重兵把守，那就要展开轮番攻击了，可以先让一些资质平平的家伙做先锋消耗敌人的兵力、技力，然后动重兵猛将一举歼灭；不论怎样，攻击都应该在每年的内政之前完成，否则在内政的时间里，敌人不但能够补充足够的预备兵，而且武将的生命和技力都会得到恢复。适当的时候只要有足够的兵力就要展开多路的进攻，双管齐下

甚至多管齐下的效果比较好。

其次要选择合适的突破口。在衡量敌我的形势后派重兵切断敌人城池间联系的纽带，使其首尾不能呼应，攻打起来自然事半功倍。以此及彼，自己也注意不要犯孤军深入的毛病，特别是不要被围困在无兵可征的小城中，否则外无援军，内无士兵，再强的远征兵团都会毁于一旦。一般来说敌人惯用的伎俩是集中大批部队攻击你的一座城池，此时不妨抵抗一阵后带所有的兵力撤退。如是几次，敌人的优势兵力因为占领了太多的城市而力量分散，此时再在集结部队以后逐个击破。千万不要逞匹夫之勇，否则手下的人马非降即杀，就算勉为其难地守住了城市也元气大伤；要知道千军易得，一将难求，引入斩首的选择后很容易折损大将。

然后要时刻注意军队的状况，忠诚度低的不要派去打无准备之仗，以免他们反戈一击；士气低的也最好呆在家里，要不然带 100 个人出去，打了胜仗也回来不了多少。就算是诈败也要让你的武将轮流得一些取胜的机会，否则他们的忠诚度和士气都会越来越低；只要出战，就算不上阵都会增加一定的经验值，这样就升级有望了。尽可能培养一批能征善战的大将而不是一个，武将的忠诚度越高，在被俘虏后被敌人斩首的可能性就越高，也就是说你要血本无归。

要注意保护自己的武将，也要随时准备把敌人的大将生擒活拿充实自己的力量。只要将敌人包围，活捉过来还是很有把握的，秘诀是不管敌人带领的士兵有多少，只要武将被擒都会随之归降，可谓得来全不费工夫。对于那些没有什么用处的平庸之辈，能降则降，否则一律砍掉，犯不着多费工夫。当和实力相当的敌人对阵的时候，最狠毒的一手是只要敌人不降就全部斩首，否则存了恻隐之心就可能犯纵虎归山的错误。

千万要重视军师的作用，有一些人是可以培养成文武双全的，比如赵云；当军师的等级越来越高，在战阵上发挥的作用也就越来

越明显，甚至可以不战而屈人之兵。每个武将在上阵对决的时候，选择适当的阵形和军师策略才能多打胜仗。

多打胜仗的要点还在于合理配备物品，每次内政搜索后都能找到一些有用的东西，其中不乏宝马良驹、神兵利器，还有许多兵书，甚至黄金美女。不要嫌麻烦而随便处理这些东西，好刀好马给武将，兵书等等则交给智力高的文官，至于黄金、美女、布匹，可以用来加强下属的忠诚度。

《三国群英传 2》这类游戏考验你的综合的分析能力，要想一统天下并非易如反掌。毛主席说过“要在战争中学习战争”，纸上谈兵这么多，大家还不拿起键盘、鼠标，痛痛快快地去逐鹿中原大干一场？

超 级 玩 家

即时战术类



盟军敢死队
使命的召唤

盟军敢死队之使命的召唤 

游戏类型： 即时战术
语　　言： 英文
出品公司： EIDOS
评　　价： ★★★★★
方杖语： 很完美的游戏，非常精彩的创意，要是有地图编辑器就更好了……

游戏介绍

EIDOS 在为 COMMANDOS 2 广泛征求了玩家的意见之后，他们制作了 COMMANDOS 的任务包——使命的召唤，一共有 8 关。它的游戏引擎没有太大的变化，只在细节上有些改进，如：现在队员可以躲在建筑物的背面里，但由于从屏幕上看不到他们，反而更危险。另外，游戏中还加入了少量的环境因素，开枪时会把小鸟吓跑，还有第二关的狮子、鸵鸟等一些动物也会对游戏产生影响。

游戏中没有增加新的特种队员，但是每个队员的装备和技能都有所增加：

贝雷帽增加了拳头（X 键）和手铐（J 键）。他用拳头可以把敌人打晕，并用手铐把他铐住，要注意敌人在晕了一段时间后会醒过来，并且发出警报。贝雷帽另外增加了推物品的能力，如：油罐车和铁轨上停着的小板车，可以利用这些东西来隐蔽。

司机增加了来福枪（E 键）和一个铁棍（X 键）。来福枪在实战中非常实用，它不仅有两倍于手枪的射程，并且能一枪制敌，它可以在敌人视线外射击，但它还是比不上敌人步枪看到哪打到哪的威力。铁棍的作用和贝雷帽拳头的功能相似，可将人打晕。

间谍增加了麻药（X 键）、手铐（J 键）和穿敌人各种服装的能力。麻药的作用与贝雷帽的拳头、司机的铁棒的作用相同。游戏中最重要的改变要算间谍可以抢各种人的衣服了，上到将军服（以前唯一能抢的衣服），下至哨兵的士兵服，他都能有效地利用，方法是：先将敌人用麻药迷晕，再用手铐铐住，点背包上的衣架，再点那个敌人即可（按 U 键穿上衣服）。在穿着哨兵的士兵服时，还可使用敌人的步枪，但射程没有敌人使用时远。同时还要注意，间谍可以被比所穿军服军衔高的敌人识破。有趣的是，被抢走衣服的敌人，如果被放走，他会穿着背心、裤衩大叫着跑出屏幕外面。间谍这项能力虽然非常有意思，却减少了某些关的难度（如：第五关与试玩版中那一关相同，但正式版增加的这个功能，使难度大大降低）。

在第八关中还增加了一个荷兰的女特工，她只会被盖世太保发现身份，用口红（D 键）可以吸引敌人注意。

另外，每个队员除了装备手枪（Q 键）外还增加了石头（Y 键）、香烟（V 键）和傀儡（R 键）。用石头隔着一些较矮的建筑物向敌人投掷，可以吸引敌人的注意，一般向巡逻兵砸三下，他就会跑过来查看，有少数的敌人不会过来，只会向石头的落点张望。香烟可以从敌人的尸体上搜到，但并不是给你抽的，它也是吸引敌人的，可以把它向旁边扔出去，当敌人在近距离看到烟后，就会跑过

来捡起，可以乘机干掉他。傀儡的使用有一点巫术的成分，在把敌人铐起来后，对敌人使用那个傀儡（R 键），你的周围就会出现一片发亮的像结界一样的区域，在这个区域里，就可以控制那个敌人（树林和建筑物会挡住这个区域），你可以用敌人身上的杂志吸引别的士兵的注意力（D 键），最重要的是不要让敌人走出你的控制范围。

以下的攻略是以 HARD 难度完成，EASY 难度中，在一些位置会少几个哨兵。

游戏攻略

第一关：Dying light

1940 年夏，盟军被迫在战争的紧要关头撤离了欧洲。希特勒开始计划入侵英格兰。德国的轰炸机在数星期里，向英国投掷了无数的炸弹，这正是为入侵做准备。你们要找到在英吉利海峡中被德军占领的小岛“Guernsey”，摧毁上面德军安置的设备。德军的司令部将通过这些设备，指挥他们的入侵行动。无论付出多大的代价，你们都必须摧毁岛上的设备。

这一关在登陆后，用爆破手的 4 枚遥控炸弹和岛上的 3 个油桶，摧毁 8 个目标，目标摧毁后，小心躲过水雷，从小岛西南的浮标处撤退。

贝雷帽、狙击手、水手、爆破手 4 人乘皮筏子来到小岛的东侧，在接近小岛时要小心了望塔上的哨兵。用狙击枪干掉他，再把岸边梯子旁的德军士兵打死，这时岛上就会响起警报，水手从水中潜到岸边，在梯子下开枪，把巡逻兵吸引下来，德国兵就会傻乎乎地一个个的从梯子下来，这样守株待兔般干掉十几个鬼子，这时在码头上还有一个巡逻兵和机枪手，水手可以轻松地上去两刀解决掉。之后回去把皮筏子划到岸边。水手留下，其他人上岸，狙击手干掉塔楼上下两个哨兵，然后贝雷帽跑到那个空兵营前，藏在楼梯后面的拐角，再开枪把周围的巡逻兵引来一一毙掉（上面两个兵营

的德军都会跑过来，很有难度）。这时只剩下几个零散的哨兵，很容易对付，接下来就要炸掉这关的目标了。爆破手的4个遥控炸弹分别放在第一个军营附近的高射机枪旁、左侧的塔楼下、小岛北侧的高射机枪和塔楼之间，以及岛东边的了望塔上。贝雷帽分别将3个油桶放在剩下的3个高射机枪旁，引爆所有炸弹和油桶后，所有人返回登岸处上皮筏子，狙击手用枪引爆东边一排水雷中靠近小岛的一个，船划过去，绕经岛的北侧和西侧，到达浮标后，过关。另外从小岛西面，乘升降机下去，消灭4个敌人，用手枪和狙击枪各打爆一个水雷后，也可以到达浮标处。

第二关：The Asphalt Jungle

德军对贝尔格莱德进行了一个星期的轰炸后，终于迫使其投降了。在占领了南斯拉夫后，接着德军又前往希腊去支援在那里的意大利军队侵略希腊。在这期间，德军的后卫部队非常注意南斯拉夫游击队的动向。在几个小时后，一个巴尔干游击队的指挥官 Dragisa Skopje 就要被德军执行枪决了。你们的任务是将他活着救出，他能提供一些对我们很有价值的情报。

这一关在救出游击队指挥官之前不能使动物园围墙内的警报响起，并且指挥官也不能随便移动。贝雷帽从西面爬进去时要小心狮子，在爬梯子时，狮子也可以咬到你。间谍可以抢动物园管理员的衣服，笼子中的鸵鸟也可以吸引敌人的注意。游击队指挥官逃出后，几人乘院子里的面包车从北面撤退。

贝雷帽、间谍、司机躲在动物园的东南围墙外。贝雷帽先冲出去打晕并铐起那落单的哨兵，扛回来后，间谍抢下哨兵的衣服，穿上哨兵服，躲过巡逻队来到南面的兵营旁，用毒针干掉周围的3个哨兵，将尸体藏到兵营西面的草丛里。过一会儿，一个动物园的管理员来到兵营旁，间谍再乘机抢下他的衣服（正好解决了哨兵的军衔太低的问题）。穿上管理员的衣服，先干掉最西面围墙外的一个哨兵，再大摇大摆地走进动物园，到对面的另一个出口，杀死一个

哨兵，把尸体藏好。然后，贝雷帽躲过巡逻队到西面围墙，爬上围墙就进了狮子笼，避开狮子的视线从另一边爬进动物园藏好。间谍到刑场边，在各个方向都没注意这里的瞬间，用毒针连续扎倒3个行刑手，那个游击队指挥官爬到东南角躲好（一定紧靠角落）。之后，在间谍和贝雷帽的配合下把动物园内的单个巡逻兵都干掉，然后，间谍再躲在房子后面开枪，把大门里的巡逻兵引过来用枪干掉。在清除了门口的卫兵后，间谍先吸引门外的巡逻队视线，掩护司机爬进动物园，再到刑场外掩护指挥官到院子里的汽车里，几个人乘车以最快速度从北面冲出动物园。

第三关：Dropped out of the Sky

1942年6月，德军在北非的侵略步伐在Tobruk郊区停了下来，由于盟军顽强防守，德军的包围战持续时间越来越长。这正是德军最高司令部所等待的，试验他们新的秘密武器的最好时机。德军的新武器，一枚HS 293炸弹落在克利特岛，但没有爆炸。你们的任务是得到它的导航系统。通过对这个导航系统的分析研究，可以使盟军在这方面的技术赶上第三帝国。

本关的目标是敌人飞机头上的导航装置，贝雷帽拆下装置后，乘东北面的卡车从北边的小路撤退。

开始，贝雷帽、狙击手和司机躲在东面山上的房子里。3人一起跑出来躲在旁边的大车旁，然后再用老战术，开枪引巡逻兵过来全部干掉。在山崖下有个平台，可以一直通到山崖下面，守着梯子口将爬上来的敌人都打下去。狙击手在崖边向河对岸的一个守着河边的哨兵开枪，等巡逻的士兵走开后，贝雷帽顺梯子爬下去，过河后躲在下面木头房子的后面，干掉房子旁的士兵，站在房子的东南方向，开枪吸引巡逻队（只有一队人会被引过来），将过来的巡逻队和看“热闹”的单个哨兵全部放倒。再爬到营地东面的帐篷后面开枪，干掉另一队巡逻兵和周围哨兵，这样营地里的敌人就少多了。另一边，司机爬到桥头的房子后面，并且探出头，用来福枪将

守桥的3个哨兵崩了，再在桥头干掉桥对面的机枪手和牵狗的哨兵，向前爬一点，用来福枪杀掉帐篷后面和破房子楼上的守卫，之后在木台阶旁，将楼下的一队巡逻兵引上来干掉，这一片的敌人就都消灭了。狙击手沿着贝雷帽的路线爬进营地，用狙击枪把营地里剩下的哨兵全部击毙。贝雷帽卸下飞机头上的导航装置，司机把桥头的卡车开到北面的叉路口等贝雷帽和狙击手，把导航装置运到车里，最后向北过关。

第四关：Thor ’ s Hammer

盟军已经占领了西西里半岛，但自从到达那里一个月以来，他们几乎不能前进半步。通过步兵与空军的紧密配合，Kesselring使盟军在那里动弹不得。你们的任务是摧毁一个停在德国波恩火车站的大口径火车大炮，它马上要起程到意大利。如果完成任务，那么Wehrmacht将失去一个重要的战略武器，这样盟军就可以继续向北前进。

这一关的目标是火车大炮和坦克列车，爆破手在火车大炮前后两堆炮弹旁各放置一枚遥控炸弹，在坦克列车两节车厢旁各放一个遥控炸弹，再由贝雷帽各放上一个油桶，引爆4枚炸弹后乘停在最北边铁路上的车头撤退。

此关地图非常大，贝雷帽、狙击手和爆破手开始在西南方的。开始，贝雷帽先冲出去干掉隐藏地周围的几个零散的巡逻兵。用狙击枪打死木栅栏门口的哨兵，贝雷帽再进去干掉里面的一个哨兵，然后爆破手和贝雷帽沿着地图的最下方向右边前进。周围有很多巡逻兵，爆破手在巡逻队的必经之路上布下捕兽夹，等着让他们一一送死。贝雷帽再用刀干掉几个固定哨兵，这样在坦克列车周围只剩下两队巡逻兵了。爆破手看准机会爬出去，在有炮塔的那节车厢旁安放遥控炸弹，然后躲在隐蔽物后面用手雷引爆炸弹（单个的炸弹威力不够，必须用手雷引爆或者在炸弹旁放个油桶，引爆炸弹），这样从里边就不会跑出巡逻兵了。再想办法干掉另外两队巡逻兵，

下面的敌人就基本肃清。在坦克列车的另一节车厢旁放上炸弹和油桶引爆。从东面接近火车站台，狙击手先消灭高处的哨兵，这时北侧的站台上聚积了大量的德军，先派爆破手在南侧站台放置捕兽夹，将巡逻兵和哨兵引过来干掉。爆破手小心地爬到中间的火车大炮南面，在列车前后两个炮弹堆分别放置炸弹。借着站台的高度差躲过德军的视线，贝雷帽和狙击手先爬上最北边那条轨道上的火车头，爆破手引爆炸弹后也爬上去，开动火车离开，任务完成。

第五关：Guess who ’ s Coming Tonght

1944年夏天，对于德军的高级将领来说，是非常难熬的，他们希望推翻第三帝国，建立新的政府。在德军的领导层中，正酝酿一场阴谋。但是，党卫军秘密警察头目 Von Below 上校对这些阴谋有所察觉。你们的任务是进入德军要塞，在 Vin Below 上校揭露那个计划前绑架他。如果任务成功，希特勒就可能被除掉，并且战争也将因此而很快结束。

本关的任务是救出间谍，间谍偷取别墅屋顶的将军军服后，绑架别墅门前的将军，之后乘装甲车从南面撤退。要小心，如果在别墅院子开枪，敌人将军会乘车逃走。

本关在抓住将军前，不能在院子围墙内开枪。攻击由司机开始，先让他向上走一点，用来福枪干掉最近处的一个巡逻兵，周围的哨兵就会被枪声引过来，站在栅栏后面的角落里，等着他们排着队来送死，消灭了周围零散士兵后要迅速离开，顺手打死那个碍事的机枪手，让司机到贝雷帽藏身处的房子里躲好。贝雷帽用石头把栅栏外的两个哨兵引进来干掉，再开枪把上面的巡逻兵引过来解决掉。当巡逻队不再出来后，司机到大门西南的房子后面，用来福枪把门口的3个活动的哨兵引过来干掉（注意不能让门口的3个固定哨看见尸体），然后进屋藏好。贝雷帽兜个圈子爬到大门的北边小屋子后面，狙击手爬到大门正面的马路上，让门口的3个人刚好进入射程，再观察院子里，两人都能看到门口的巡逻兵的行动，等他

们都转身离开后，三个点射放倒门口的哨兵，紧接着贝雷帽跑过去把3个尸体抬到围墙外，整个动作要一气呵成。然后，贝雷帽冲进院子，干掉两个巡逻兵，再抓住一个，用傀儡术控制他，从门口左面的那条路过去，用那个士兵吸引德国鬼子的注意，用刀解决掉，这样绕到上面，间谍就被关在北面的小房子里。贝雷帽用起身吸引的方法把关间谍的房子周围的卫兵都吸引过来干掉，要藏好尸体，不能让巡逻兵看到，等房子周围无人监视后，过去把间谍救出来。然后，间谍换上哨兵的军服，躲开巡逻队的视线，来到那个大别墅附近，从南边的梯子爬上屋顶，偷走挂着的军官服，换上军官服下楼钻进停着的汽车里。每人都藏好后，贝雷帽在院子里空放一枪，那个德国将军闻声而逃，但车里坐着间谍，他只有步行向东北走去，间谍下车追上去，在别墅的侧面把那个将军迷晕，铐住再扛起他躲在旁边屋里，剩下的德军就好解决了。狙击手和司机一起消灭别墅院子南门口的敌人，夺过装甲车一路扫射，再开到别墅旁接应间谍，最后带上贝雷帽从南门冲出过关。

第六关：Eagle ’s Nest

战争的结果取决于谁拥有欧洲上空的制空权。盟军的精锐部队被德国纳粹空军的轰炸所压制，无法组织有效的进攻。无论如何这种形势必须改变。但是德国的技术人员正在研制一种新型的武器——喷气式战斗机。你们的任务是找到德军的流动研究所，并且在Neubranderburg摧毁喷气战斗机的原型机。无论谁掌握了制空权，都将在战场上获得主动。

本关开始先抓住飞行员，在机场里用4个油罐车，摧毁5架敌人飞机。贝雷帽可推动油罐车，爆破手用遥控炸弹引爆，任务完成后，带上飞行员乘跑道上的飞机撤退。

开始，贝雷帽先爬上北面的平台上，干掉上面的两个卫兵，藏好尸体后再下来。再用蜂鸣器把民房院子里的士兵引出来干掉，狙击手消灭房子北面台子上的哨兵，贝雷帽躲开敌人视线爬上西面院

子围墙，用匕首扎死上面的哨兵后爬进院子，把两个卫兵引到房子后面干掉，驾驶员就在院子里闲逛。小心二楼哨兵的视线，冲出去打晕驾驶员，并用傀儡术把他带出院子，把驾驶员铐住藏好后，特种兵们一起爬上北面的梯子进入机场。贝雷帽先爬到最近一处房子后面用蜂鸣器和香烟把周围几个卫兵引过来干掉，尸体就藏在房子后。狙击手把东边入口处的卫兵消灭在战壕里（一般不会有人看见），再同时干掉中间屋顶和东边大飞机机翼上的哨兵，贝雷帽出去把油罐车向上推到飞机旁，爆破手再上去加上遥控炸弹。之后贝雷帽和爆破手再到最西边的大飞机旁，干掉几个哨兵，把旁边油罐车向下推到那两架飞机旁，放置遥控炸弹。两人一起沿着最西边向上爬，消灭油桶旁的两个士兵，再向右在房子周围用吸引的战术，把附近卫兵分别引过来用捕兽夹消灭，一定要藏好尸体。在放油桶的地方下方又有一个油罐车，在巡逻队转过去后，把它向下推到飞机旁，再放置炸弹。中间房子旁的油罐车在数个哨兵的监视下，将他们都消灭掉后，把它推到上面的飞机旁。4 个油罐和炸弹都放置妥当后，贝雷帽再用傀儡术把驾驶员带到机场内，众人一起进入跑道上正准备起飞的飞机上，爆破手在上飞机前要引爆那 4 枚炸弹。在德军的扫射下，飞机腾空而去。

第七关：The Great Escape

距离诺曼底登陆已经有 6 个月了，在这期间，盟军已经收复了包括巴黎在内的法国大部分被占领地区。盟军最高指挥部仍然相信，破坏活动可以达到他们预计的战略目的。但是这种做法并不总是有效，你的几名战友在敌后执行任务时被俘，被关在了 13 号战俘营，你们的任务是必须将他们安全地救出。

在集中营里，贝雷帽和司机没有任何武器，不要去控制他们，在消灭周围敌人前不要放走集中营里的其他犯人，尽快炸掉兵营，防止过多的巡逻兵出现。爆破手可以用钳子钳开铁丝网，敌人在看到铁丝网的缺口后会拉响警报。救出贝雷帽和司机后，可以取回他

们的装备以增强实力。打开集中营东门，放出犯人，之后乘南门外的卡车撤退。

突击队里只剩下水兵和爆破手了，他们来到13好集中营，在集中营里，贝雷帽和司机他们正在放风。爆破手先安置捕兽夹，然后起身将桥对面的卫兵引过来夹死。水兵爬过桥，以大石头为掩护爬到房子旁边，干掉旁边的哨兵，爆破手跟上，从集中营的门口爬过去，并且要从一个哨兵的身后通过，躲在石头后面，用手雷炸掉那个兵营，这时警报声大作，放风的犯人都被关了起来，关贝雷帽和司机的门口有一个哨兵。然后，爆破手在东南角的铁丝网旁用钳子剪开铁丝网干掉几个卫兵，向关贝雷帽他们的门口扔颗手雷，倒下一片敌人，爆破手再爬进去救出他们，然后在北面木屋后面抢回他俩的背包装备，这样战斗力大大增强了。将集中营里面、北面和东面的敌人全部消灭后，打开集中营的东门，放出其他的犯人。之后几个人再炸掉南边的兵营和塔楼，抢到卡车后，从南边的路撤走。

第八关：Dangerous Friendship

1944年12月，战争已经进入后期，德军持续地撤退。盟军开始考虑德军最高指挥部处处防守的策略的意图。希特勒确信在西线的攻势，可以迫使盟军谈判，并签署一份对德意志帝国有利的条约。最后阶段的进攻计划在Hanz Rauter将军手里。在到前线的途中，他将在荷兰的一座城市Nijmegen停留。盟军敢死队要联络荷兰的抵抗力量组织，一起夺取那份文件。如果成功完成这件任务将成为战争的转折点，通往柏林的道路将畅通无阻。

潜水员在中间的房子里与女特工接头，女特工要当心盖世太保，可以沿着河走，取得文件后一起乘北边的小船离开。

荷兰的抵抗组织派出了一个女特工协助我们。开始，贝雷帽、水兵和狙击手在栅栏后站成一排，开枪引过周围的所有德军并消灭掉。然后狙击手出来消灭风车上的哨兵，水兵隔着河干掉对岸的两

个哨兵，然后乘皮筏子过河，抢到水下呼吸气后，从水里游到西边的活动桥下面。另一边，贝雷帽和狙击手联手消灭河西岸的所有德军。接着狙击手在活动桥边打死对岸的那个固定哨兵，水兵接着上岸，先放下那个活动桥，再沿河向北一路杀过去，在中间房子的东边开枪，把敌人都引过去，再从房子北边绕到房子正面，进屋与那个女特工接头。然后，女特工沿着河跑到将军散步的那条街的俱乐部里，要小心路上巡视的穿黑军服的盖世太保，他门能发现女特工的身份。女特工在俱乐部里等将军进来，不一会就可以得到文件了。所有人都向北边的小船靠拢，上船后沿河撤退（要记得临走时将活动桥拉起来，否则你的船会与另一艘船卡在那里）。



玩具军人 2 ★

游戏类型： 即时动作
语　　言： 英文
出品公司： 3DO
评　　价： ★★★★☆
方杖语： 比一代进步不少，值得称赞^-^

游戏简介

不知诸位玩家对 3DO 公司于去年中旬发布的即时战术游戏《Army Men》的印象如何，反正笔者刚一接触该游戏时就断定它会由于拙劣的操作和并不出色的画面大败于而后出品的《Commandos》。果然不出所料，《Army Men》不仅在国内反应平平，在外国游戏杂志中更是得到了 4.6 的罕见低分。不过这些已经成为了历史。为了重整旗鼓，3DO 公司抓住了《Commandos》热潮已退而其资料片还未露面之机并于不久前推出了《Army Men II》。

与前作相比，笔者认为二代中最大也是最好的改进便是游戏的操作性，游戏者仅仅凭借一只鼠标便能指挥各种塑料军人纵横沙场

(右键进行选定，左键进行移动和攻击，其它常用命令可以在屏幕右边菜单的底部选取)。当然，一些特殊命令还需要键盘进行下达，如左右翻滚、匍匐前进等。《Army Men II》不但具有良好的操作性，而且还对塑料玩具进行了真实的体现，比如第一大关的场景就位于一间典型的西式整体厨房中。敌我双方不仅要在大小刀叉间展开激烈的战斗，而且还得面对比这些塑料军人大上十余倍的蟑螂的攻击，甚至还要绕开熊熊燃烧的炉火以免被高温熔化（虽说真实性有了提高，可游戏画面还是略显粗糙)。说到画面就不能不提声音，游戏中的音效十分真实，音乐虽然使用了世界名曲，而效果却差强人意（建议关掉，否则既不能欣赏艺术，又不能安心杀敌)。

游戏中有着多种多样的塑料士兵、武器、装备和建筑物。武器方面不仅有作为标准装备的自动步枪（Auto Rifle)、具备超远射程的阻击步枪（Sniper Rifle)、可以越过障碍物对目标进行攻击的迫击炮（Mortar）等传统武器，还有能使塑料熔化且可攻击整个区域任一目标的放大镜（Magnifying Glass）和杀虫剂（Aerosol)，而且 Sarge 得到的所有武器（最多 6 种）均可带到下一关使用；士兵方面不仅有我方主将 Sarge，还有可以无限制发射武器的火箭兵（Bazooka Man)、迫击炮手（Mortar Man）等；装备方面有半履带装甲车（Half - track)、坦克（Tank）等可供使用；建筑物方面则有维修平台（Repair Facility)、医疗帐篷（Medical Tent）等。

游戏中的任务也较为多样化，有的需要阻止敌人炸毁桥梁和隧道，有的需要找到工具接通电路，还有的需要保护我方飞机场的安全（随时按下 F1 键可以了解任务简介)。在这些任务中，各种武器的弹药补给可以说是十分丰富，所以游戏者大可不必节约弹药，痛快地杀敌吧！除了单人战役模式，游戏还提供了多种多人连线模式，这回喜欢即时战术游戏的玩家又有福了。

总体说来，《Army Men II》与前作相比在多方面有了显著的提高，而且游戏难度一般，要求配置较低，英文内容较少，十分适合

广大玩家走出铺天盖地的三维游戏后调节一下紧张的情绪。

操作系统：Win95/98

内存要求：16MB（建议32MB）

硬盘空间：150MB

光驱速度：4倍速

显卡、声卡：兼容DirectX6

多人对战：TCP/IP，IPX，LAN，Modem或直接电缆连接

攻关指南

Map01：厨房

一开始不要与那些黄色的敌人做太多纠缠，迅速指挥包括Sarge在内的4个塑料士兵乘炉火熄灭之机通过此处（可以趁敌人走到灶上时射击旁边的旋钮即可点燃炉火，打火机和水杯也可以利用起来），集中火力杀死前面的蟑螂后即可沿着池边到达安全区域。此时应继续向前并派Sarge利用火箭筒轻松搞定那些恶心的大虫子，最后在尽头处的饼干罐上炸开一个缺口并向里走去即可顺利过关。

战斗时应尽量减少伤亡，以免下一关开始时Sarge孤军奋战。

Map02：家园

我军的第一个目标就是夺回地图中部的电台。凭借上一关的人员和装备，完成这一目标应是轻而易举的，不过要小心敌人的投弹手（Grenadier）。电台是占领了，可它却是坏的，我军的下一个目标也随之变为找到扳手修理电台。此时应指挥小人们沿着山路来到左上方的高地并利用小屋四周的汽油桶将屋炸毁，扳手便显现出来。修好电台后，我军便与外界取得了联系，司令部随之发来了本关最后的命令——跳上火车（铁道游击队）。我方士兵毫不犹豫地接受了这一命令，走上月台，跳上火车，准备展开又一场激烈的战斗。

在本关地图中的另一座小屋旁可以救下一名火箭兵，利用右下

角的巡逻艇还可取得左下角小岛上的大量补给。

Map03：坦克仓库

下火车后我军接到的第一条命令便是保护铁道桥和隧道免遭敌人的破坏。为了能胜利完成这一任务，应先派 Sarge 迅速取得旁边的空降补给并将伞兵降在隧道旁边，然后指挥 Sarge 及其身边的几个士兵移动至桥头，即可将试图安放定时炸弹的河岸两边的敌人消灭。此时，司令部下达了新的命令——消灭黄色敌人的坦克并保护火车。迅速指挥士兵们乘上地图下方坦克库中的四辆坦克，然后集中火力将敌人的坦克部队一一干掉（先对付车头前的那一辆），不过千万不要打中火车（利用设定好的左右翻滚键可以旋转炮塔）。

本关我军有火焰兵（Flame Thrower）加入，注意对其进行保护。

Map04：机场

一开始应先派 Sarge 向右边移动并顺着一个斜坡来到高地之上（注意躲避巡逻的坦克），然后一直向前不要回头（稍有迟疑就会遭到猛烈的轰炸）并用箱子中的扳手（用强制攻击射击箱子即可使其出现）修好遭到炸弹破坏的雷达站。有了雷达，我军便可以及时发现一定区域内的敌人了。随后，调集兵力将上方山谷中的敌人消灭（由于道路狭窄，注意不要误伤）并占领机场，营救蓝色间谍的命令同时下达（间谍位于下方山谷处）。救出间谍后，我方需要将他和先前在机场救出的小兵 Oldman 一同送到机场中的停机坪上。凭借众多弟兄，将他们安全护送到目的地并不困难。不过需要注意的是我军在撤出山谷后，敌人会派来一定数量的伞兵进行支援，其中的投弹手需要优先照顾。

Map05：神庙

本关地图上分布着许多小岛，营救我方投弹手的战斗便在这些岛屿之间展开。别看大部分小岛上都有牢房，不过真正关押着投弹手的只有一个，其余的都是敌人精心布置的陷阱。一开始先派 Sarge 使用前面小屋中的探雷器将桥头附近空地上的地雷扫清，而

后抢得最上面的巡逻艇并派 Sarge 登上快艇来到左边第一个小岛上即可救出投弹手，司令部同时又下达了新的命令——找到敌将军。不用问，那家伙一定在隐藏地图左边的神庙中，要想进入那里，必须穿过地图右边、下面的狭窄水道并在神庙附近登陆（神庙东、南、北三面已经封死，而海面上又有致命的旋涡挡路）。登陆后，可以先在左下角的树林中取得一些补给，然后堵住庙门等闻风而至的敌人前来送死即可。将军是找到了，可是他却走进了时空门，我军也只好一路跟随。

Map06：**花园**

我军的首要目标是找到并消灭上一关出现的那个将军。没走几步，一大堆背着炸弹的敌兵便围了过来。此时只好派 Sarge 率领众多士兵沿着路边冲出重围（不要恋战，敌人会源源不断地补充过来的）并进入石道旁边的路口（就是那个由一些药箱组成箭头的地方），消灭前方的小股敌人后即可进入花园。在这里千万不要贸然行事，一定要仔细寻找隐藏在暗处的敌人。将此处的敌人打扫干净后应派 Sarge 炸开左下角一个已经裂开的木桩，再派 Sarge 用阻击步枪干掉青蛙四周的敌人（灰色的敌人会不断出现）及随后出现的将军即可完成当前目标，接下来的任务就是找到并进入时空门了。先消灭前面挡路的恶心蟑螂，然后炸开石道对面最上面的坏木桩并沿着道路一直向前即可进入已成为时空门的排水管中。

Map07：**僵尸工厂**

一开始我军便遭到了僵尸部队的袭击，不过由于它们的速度奇慢，再多的敌人也是小菜一碟。救出前方小岛上被严加看管的 Oldman 后，我方的行动目标即刻变为找到并摧毁所有为生产僵尸提供动力的机器。此时应走过稍微靠下的那座小桥并一直向前（一定要步步为营，一个接一个地将小岛占领），摧毁散布在地图上方的 5 台发动机后即可中断僵尸的生产并顺利过关（有的机器位于孤岛之上，可以用远程武器将其炸坏）。

Map08：山谷

本关敌人的火力有了明显的加强，不过 Sarge 也可以在开始位置的左下方取得重型冲锋枪一把（Heavy MG）。将大批前来阻止我军的敌人消灭后，应指挥部队在山谷中穿行并直奔左上方的高地。此时敌人营地内拉响了刺耳的警报，各种敌兵闻风而至，正在进行研究的敌方科学家更是准备乘上直升机一走了之。不过他们的如意算盘并没得逞，不仅敌进攻部队全军覆没，这些脆弱的科学家也被我军候个正着。将此处打扫干净后，我军的进攻目标便转向地图左下方的敌阵地。应先派 Sarge 用阻击步枪将哨兵一一干掉（可以用停机坪旁的吉普车压死一些敌人），再用迫击炮炸翻那个孤零零的坦克，最后将四座高射机枪（AA Gun）摧毁，我方的轰炸机便会炸碎挡在时空门前的台球，而 Sarge 及其手下就会再次穿过时空门回到现实世界。

Map09：书桌

凭借众多的士兵以及开阔的地形，完成第一个目标——守住“主桥”（就是地图中间的绘图板）并等待援军的到来并不是什么难事。援军到来后应将部队集中在那一大张报纸上面以便对付四面来袭的僵尸。经过一段时间的战斗后，一个被烟雾（就是保护层）缠绕的敌兵突然出现。将其消灭后，它的身上掉下了一张图纸。派 Sarge 将图纸捡起后，司令部要求我们自己找到回家的道路。经过仔细搜索，我方发现前方那个泰坦尼克的模型甚是可疑，派 Sarge 向其轰击，一道时空门果然出现在水面之上。

Map10：X 地区

刚一开始，我军便会遭到敌敢死队如潮水般的进攻。不要紧，只需将全体成员召集在一处，再多的敢死队员也冲不进来。消灭这群敌人后，剩下的任务就十分简单了。看到地图右下方的坦克了吗？将它抢到手后，突破右上方的敌营（坦克碾压战术）并摧毁里面的研究设备简直是易如反掌（可以顺便把左下方的僵尸们干掉）。

Map11：要塞

一开始千万不要向左边前进，也不要留在原地，应迅速将全部兵力移动到右上方的角落处从而躲过巡逻的哨兵。若不幸被敌人发现，应迅速将火箭兵调到队伍前头以便攻击闻风而来的两辆敌坦克。接下来就看 Sarge 的了，应派其来到地图左下方的牢房中救出唯一不动的那名士兵（此处不要打枪，否则那些坦克可不是吃素的）。感激之余，他给 Sarge 留下了伪装镜。凭借着伪装（只要一打枪，伪装就会消失），Sarge 大摇大摆地来到了左上方的一幢建筑物前。突然，一个敌兵鬼鬼祟祟地从建筑物中走了出来，迅速派 Sarge 将其消灭（以免它叫来一堆援兵）即可取得他身上的钥匙一把。此时，司令部下达了最新命令——摧毁敌人的秘密武器。先派 Sarge 返回刚才救人的那个大院并在院子的左上角取得定时炸弹，然后从摆放着秘密武器的大院的西北门进入并将定时炸弹安放在武器旁边即可将其摧毁。最后，进入地图西面的时空门即可顺利过关。

本关地图左上方虽然有一些弹药补给，但那里的空地下面却埋放着大量地雷，当心（可以用探雷器或直接手雷、迫击炮将地雷引爆）！

Map12：玩具屋

本关敌人的防守十分严密，要想顺利突破，应派一个士兵将敌人分期分批地吸引到我军的火力范围内即可轻松将绝大部分的敌人消灭。对于那些死守在防线后面的敌兵，只需派 Sarge 或投雷手过去即可将其解决。外围的敌人都打扫干净后，应派 Sarge 来到最上方敌人驻守的城堡并等那个愚蠢的军官用大炮将自己的手下一一轰碎。最后，派 Sarge 来到最上层并用在地图右侧的强手棋盘中获得的无限火箭筒（炸开存放着骰子的圆罩即可获得）将那个炮台慢慢拆掉即可结束这场塑料士兵之间的战争。

特别提示：本关补给有限，要节余使用。

超 级 玩 家

即时战略类游戏

☆上帝也疯狂 3/未知的世界
☆近距离作战 3 之俄国前线
☆起义 2



上帝也疯狂3/未知的世界 ★

游戏类型：角色扮演

语　　言：英文

出品公司：牛蛙

评　　价：★★★★★

方杖语：商人真是精明得很，游戏一卖得好，就赶紧出任务版。^-^

游戏攻略

1．Aftermath

敌人的部落在一开始就会遭到包括火山术在内的诸多强力法术的攻击如方便可以在敌人元气尚未恢复之时全力进行发展而不必担心受到攻击。我方所在的岛上共有两座方尖塔，派法师对其中山坡上的一座进行祈祷可以获得与旁边小岛的联系，而后再派三名信徒对小岛上的石像进行祈祷即可获得三个旋风术。最后，在兵力充足的前提下派法师祈祷另一座方尖塔并指挥大军沿着新的道路冲入敌营，歼灭敌人即可顺利过关。

2. Lava Flow

由于我方灵魂祭坛附近的地形十分不利于修建房屋，所以应将全体人员转移到山下的广阔平原之上并展开建设工作。也可以祈祷图腾柱以使地下涌出的熔岩填满山谷，不过要等被熔岩破坏的地表恢复则需要一段时间。盖好一定数量的茅屋后，应优先修建火战士训练营及防卫塔（尽量靠近岸边）。随后，将火战士一一进驻防卫塔即可有效地抵挡敌人从海上发起的进攻。需要注意的是，由于敌人会使用隐身术，所以我方应在营地各处零星地安放一些士兵以防敌人的偷袭。当敌人的进攻已不能对我方构成威胁时，组织兵力进行反攻便成了当前的首要任务（对我方控制区旁的小岛上的方尖塔进行祈祷可以获得四个造桥术）。此时应训练大量的战士及火战士，并派三名信徒逐一对山上的图腾柱进行祈祷，直到与敌人前哨阵地连接起来，再派法师用闪电术轰掉敌人的两座防卫塔并派随法师前来的大队人马冲杀进去，即可将此前哨阵地一举拿下。随后，用造桥术登上前面的高地并派信徒祈祷最后的一座图腾柱。与敌人的主营连通以后先不要着急进攻，派四名信徒对旁边小岛上的石像进行祈祷即可获得火山术。然后，派法师用造桥术登上敌营地周围的高地（先干掉防卫塔）并利用高度优势将火山术施用在敌营中间，便可对其实行毁灭性的打击。此时，再指挥士兵们展开进攻即可轻松将 Dakini 部落消灭。

3. Sole Survivor

由于我方在本关开始时已有 3 座茅屋及 4 座防卫塔，所以建设的重点应放在战士训练营及火战士训练营上（可以充分利用周围的野人来弥补人员的不足）。有了一定数量的士兵后，应迅速派其中的火战士进驻防卫塔，剩下的战士应布署在两座塔之间进行防御。由于敌人的每次进攻都会由法师率领，为了防止敌法师使用威力强大的旋风术，因而将我方法师布置在最前线并用闪电术轰击敌法师也是必不可少的。击退敌人的几次进攻并将敌法师的法力吸收殆尽

后，我方应指挥部队占领敌人的两座防卫塔所处的高地。此时，若兵力十分充足，可以乘胜追击并将敌人一举歼灭；若没有完全的把握，可以派这些部队及法师守住高地并派六名信徒对中间的图腾柱进行祈祷。祈祷完毕的时候，便是敌人遭受毁灭性打击的时刻。

4. World Wide Web

虽然包括 Dakini 部落和 Chumara 部落在内的任何一方在本关都无法修建训练营，但分布在不同位置的三个图腾柱却给了各个部落免费招兵的机会。其中靠近我方的两个可以招募战士及火战士，而远处的一个则可以招募牧师。为了不让敌人占到便宜，应派法师尽可能多地将周围的野人转化为我方的信徒，而后利用这些信徒将附近的两个图腾柱尽早占领下来。在前方招兵的同时，后方应大量修建茅屋以使我方法师的法力大幅增长，有了充足的法力才能在敌法师使用法术对我方信徒进行骚扰之前用闪电术将其消灭。当我方战士和火战士的数量均达到两位数后便可以派法师率领他们对敌人发起攻击。

5. Human Shield

Dakini 部落和 Chumara 部落在本关中结成了同盟，他们一上来就会对与我方同在一个岛屿上的 Matak 部落展开疯狂的进攻。我方应在敌人进攻 Matak 部落的这段时间内在营地周围的高地上构筑好以防卫塔为主、热气球为辅的防御体系。敌人虽然轻松地消灭了 Matak 部落，但之后他们对我方发起的进攻却由于我方坚固的防线而一一败下阵来。在抵挡敌人进攻的同时，我方还应加紧热气球的生产和火战士的训练。当这两者均有相当数量的储备后便可以派法师率领由火战士组成的热气球部队来到 Dakini 部落和 Chumara 部落所在的岛屿上对其实施空中打击（由于视线被浓雾阻挡，所以在前进时一定要小心）。在展开攻势的同时，我方还应派五名信徒分别对 Dakini 部落的灵魂祭坛附近及 Chumara 部落附近的石像进行祈祷，从中获得的两个死亡天使术及一个火山术将会给我方带来莫大

的帮助。

6. No Man's Land

我方在本关开始时除了法师外，只有6名牧师，而Dakini部落和Chumara部落可以说是人员众多、设施完备（Dakini部落实力较弱），要想在这块土地上站稳脚跟就必须依靠这些牧师的力量。我方可以先派法师对中间的方尖塔进行祈祷并用获得的隐身术使牧师们神不知鬼不觉地溜进Dakini部落内部（或趁两部落交战时，派法师率领牧师们悄悄从旁边溜进Dakini部落内部）。用闪电术干掉敌法师后即可派牧师在敌营各处对敌人进行说服教育，相信在敌法师复活之前大部分的敌人就会归顺于我方。将Dakini部落消灭后，我方便有了充分的建设空间（有一些地区的地表需要时间恢复）。修建好战士训练营并有了充足的兵力后（20名战士便足够了），我方应派法师乘坐小船登上旁边的小岛并取得方尖塔中的终级毁灭术（Armageddon）来与Chumara部落决一死战。

7. Protection Racket

在本关的陆地上有三个神秘的石门，其中有两个位于敌营之中，剩下的一个则距我方较近。通过对各个石门附近的图腾柱进行祈祷，可以使石门发出神秘的闪光，任何位于石门中间的信徒均可以得到法术的保护（免受火球术和闪电术的伤害）。为了占领附近的石门，我方可以派法师使用转化术将石门后的野人归为己用（不能离那三个敌牧师太近），再派他们修好尽头处的寺庙并将他们训练成牧师，然后派牧师将正在图腾柱前祈祷的敌信徒说服过来，从而使石门暂时失去作用，最后用火球术将尚不知情的敌牧师轰到海里去即可。占领了这个石门，接下来就要在防住敌人进攻的同时不断壮大自己（由于进攻的敌人仍被法术保护，我方部队应全部以战士及牧师组成）。当我方拥有20名左右的战士及一定数量的牧师后即可对敌人实施总攻，不过在进攻前别忘了派他们到石门中间以便得到法术的保护。

8. Prisons

一开始，我方及 Dakini 部落的法师均被对方关押在监狱中，本关的任务就是保证敌法师不被救出的同时救出我方法师，并将敌人歼灭。虽然不会受到法术的攻击，但由于敌人在进攻时人员众多，所以在部署防线时也不能麻痹大意。我方应在路口及两旁的高地上修建一定数量的防卫塔并派火战士进驻，然后在防卫塔的空隙中安放战士及牧师，即可将大部分敌人消灭在防线之外。为了防止少量的敌战士冲破防线并到达关押着敌法师的监狱旁，我方还应派一名牧师守在监狱前面。当在后方训练出充足的士兵后便可向敌监狱进发。顺利救出法师后，应派他迅速来到岛屿中部的方尖塔前进行祈祷即可将我方拥有的全部法术补满。有了这些强力法术，相信消灭敌人将是轻而易举的事情。

9. Overshadowed

虽然我方的视线再次被浓雾笼罩从而无法辨别敌人的去向，但要想取得胜利其实十分简单：只需再派信徒们大量修建茅屋以使信徒数量迅速增加，然后将大部分信徒训练为战士，最后派法师乘船到一孤岛上取得方尖塔中的终级毁灭术并使用即可。若要与敌人打持久战，则注意一定要抢在敌法师前面得到另一个方尖塔中的一个死亡天使术（其实在本关一开始就可以派法师到达），被敌防卫塔紧紧围绕的一个方尖塔中则隐藏着两个火雨术。另外，对敌营旁边的石像进行祈祷可以获得建造气球制造房的能力。

10. Fortress

敌人在本关中的营地俨然是一座巨大的、无法攻破的要塞，不过不要着急，办法总会有的。首先，我方应注意在建设过程中不要越过前面的山坡，更不要在山坡上修建防卫塔以免被敌人发现（只要敌人没发现，他们就不会出来攻击我方）；其次，我方应充分利用山坡以外的土地资源，除了必备的各种训练营外，其余的空地统统盖上茅屋以使人员的上限提高；再次，我方应重点积攒火雨术和

闪电术以备后用（火山术太费工夫，若有耐心可以攒此术）。达成了以上三点，我方即可准备进攻，进攻前一定要将绝大部分的信徒训练成各类士兵（数量以战士为最多，火战士次之，牧师最少），并派 5 名信徒来到另一头的孤岛上取得石像中的血腥术。进攻时，我方应先派少量士兵在要塞大门前把敌人吸引出来，然后派法师将火雨术用在敌人最稠密的地点（就是敌人通过要塞大门之时），并用闪电术干掉敌法师。没过多久，敌人的精锐部队就已经损失殆尽了。此时，再派被施以血腥术的我方大队人马冲进这座看似坚不可摧的要塞，便不会遇到什么阻碍了。另外，要塞另一侧有一石像，从中可以获得一个下沉术（可以降低要塞的围墙高度）。

11. L' Assassine

本关的任务是在 15 分钟之内杀死 Dakini、Chumara 和 Matak 部落的法师。虽然看上去十分具有挑战性，但在规定时间内取胜其实十分简单：先召集所有的信徒修建气球制造房及热气球，然后将转化后的野人统统送到火战士训练营（此建筑已有）进行训练，等到拥有 10 名左右的火战士及相应数量的热气球即可派他们登上气球整装待发（当然少不了法师）。由于敌法师基本上位于他们各自部落中最偏僻的一座防卫塔内，所以派气球部队接近并杀死他们并不是什么难事（若敌法师附近有少量敌兵，可以派我方法师用法术进行骚扰）。另外，敌人三个部落附近各有一座隐藏着法术的方尖塔，其中 Chumara 部落附近的一个其中隐藏着一个造桥术，Matak 部落附近的一个隐藏着一个火雨术，Dakini 部落附近的隐藏着一个造桥术。我方部落附近有三座方尖塔，其中高地上的一座隐藏着一个下沉术，而平地上的两个则可以将该塔附近很小范围内的地表提升。

12. Natural Disaster

由于在本关开始一段时间后，我方灵魂祭坛外侧的所有土地会慢慢地沉入海底，所以我方应在祭坛内侧的土地上展开建设。鉴于这里的土地资源比较紧缺，修建大量的建筑物与敌人打持久战是比

较困难的。要想迅速训练出大量的士兵，我方必须尽可能多地将周围的野人归为己用并修建起两座战士训练营。等训练出 20 名以上的战士即可展开攻势（先干掉敌法师）。进攻时，一定要小心敌人的牧师，若他们困住了我方战士一定要用火球术或蜂群术将其解决。另外，敌营周围有两座石像，其中较近的一座石像中隐藏着一个火雨术，较远的一座石像则可以多次、大量补充法师的法力。

近距离作战3之俄国前线 

游戏类型：即时战略

语　　言：英文

出品公司：微软

评　　价：★★★★☆

方杖语：二战的悲剧不能再重演了，世界需要和平，反对霸权主义!!!

游戏介绍

1. 兵种（步兵篇）

排长（Platoon Leader）

游戏是以“排”为基础反映战斗情况的，所以排长是最大的官游戏真实地表现出一个士兵在战火纷飞的环境下流露无遗的内心反映。他们会有害怕、发呆、发疯等不可预料的行动。这就决定了每一个士兵都有多项属性，来衡量他们的身体及心理的状况，如士气（Morale）、经验（Experience）、紧张（Suppression）、疲劳（Fatigue）、健康（Health）、团结（Cohesion）、掩体（Cover）、弹药（Ammo）等

等。一个新兵很容易在猛烈的炮火下出现精神崩溃，这时就需要富有经验的老兵给予精神支持。另外，军人的天职是服从命令，因而军官也能起到一定的稳定军心的作用。所以，将你的排长布置在士兵的周围，是很有必要的。

组长（Group Leader）

是排长的下属，也是军官。尽量多使用他们，分布在你的步兵中，可以使你的命令更好地执行，并可保持较高的战斗力。

步兵班（Light Infantry）

多数由来福枪手组成。有一点必须注意，随着时间的不同，每个作战单位武器配备不尽相同，使用时要留意。它是最大的作战单位，特点是射程远，但火力弱；是最普通，最必要的战斗单位。另外，还有几种特殊的步兵班，人数是普通步兵班的一半或更少，如二线步兵班（2nd Line Infantry），一般用于后方，看守战略要地或看管俘虏，由于战斗力不强，需要有军官在附近指挥，可起到保护军官的作用。

冲锋班（Sub – Machine Gun Infantry）

特点是能在移动中射击，但射程较近。特别适合近距离作战，突击敌人的阵地，尤其是巷战。

轻机枪班（Light Machine Gun）

较大的作战单位。较步兵射程近很多，但火力更猛，又有步兵移动快的特点，故很适合近战。

中型机枪班（Medium Machine Gun）

较轻机枪班射程远很多，火力也很猛，但移动性差。非必要基本上不要移动。一般布置在面向开阔地带的位置上，可取得良好的射击效果。对付轻型装甲车有时也有效果。由于灵活性较差，在其附近最好设置步兵掩护。

重机枪班（Heavy Machine Gun）

射程最远的机枪，火力最猛，但移动性最差。非必要基本上不

要移动。一般布置在面向开阔地带的位置上，以取得良好的射击效果。对付轻型装甲车和轻型坦克有时也同样有效果。由于灵活性较差，在其附近最好设置步兵掩护。

迫击炮班（Mortar）

一种步兵最喜欢又最害怕的战斗单位。炮弹能绕过障碍物，打击成群又没有掩体的步兵。有时也可用于对付轻型装甲车和轻型坦克。一般可分为50毫米、82毫米与120毫米三种口径。口径越大，打击范围与火力就越大，但同时机动性也就越差，并且可携弹药数也就越少。当弹药打完后，也就等同于一个小型步兵班。

反坦克火炮班（Anti - Tank Gun）

对付装甲车及坦克的最佳武器。机动性很差，非必要不要移动。为充分发挥它的性能，应布置在面向开阔地带的位置上，以取得良好的打击范围。在步兵单位中其射程最远，火炮口径分为45毫米、57毫米与76毫米三种，口径越大，打击范围与火力就越大，但同时所携弹药数就越少。当弹药打完后，其作用就等同于一个小型步兵班。由于灵活性较差，兼近距离火力较弱，必须布置火力掩护。

阻击手（Sniper）

独行侠。拥有较远的射程及较高的命中率。适合安排在远处打击敌人的步兵，尤其射杀敌人的军官。另外，将其布置在合适的位置上，掩护一个步兵班的侧翼，可以很好地阻止敌人的侧翼渗透。有个问题要注意，阻击手不能占领敌人的工事。（德军方面的阻击手叫Sharpshooter）

侦察班（Scout Recon Infantry）

由步兵的精英组成，受过特种训练，具有很强的移动性和隐蔽性，用于渗透敌人的防线、侦察敌人的位置等等。

反坦克步兵班（Anti - Tank Infantry）

打击目标主要是轻型装甲车和轻型坦克，一般用于对付轻型装

甲目标。攻击目标的任意部位都可以奏效，但对付中型乃至重型目标时，最好攻击它的侧面及后面装甲较薄弱处。由于有效距离比较短，所以反坦克步兵班需要很强的隐蔽性和良好的掩体，故常常受环境因素制约。另外，由于其火力不是很强，攻击效果远远不如 45 毫米反坦克火炮。反坦克步兵班只能作为反坦克火炮的辅助火力。它当然也有弹药限制，弹药耗尽后，其就等同于一个小型步兵班。

火箭筒步兵班（Bazooka Anti – Tank Infantry）

属于反坦克类的步兵班。火箭筒是美国制造。效果与反坦克步兵班类似，不同之处在于两者的打击范围不同。（德军方面的叫 Panzerschreck）

工兵班（Engineer）

由步兵的精英组成。从事排雷、突击、放火等特种任务。在短兵相接时，作用与一个小型步兵班一样。

火焰喷射枪手（Flamethrower）

由步兵的精英组成。对付在掩体内的敌人或成群集结的步兵。另外也可用于对付近距离的装甲车辆，具有强大的破坏力。当与步兵班混编时，能很好地保护步兵班免受装甲车的攻击。缺点是缺乏机动性，弹药也很有限。

游击队（Partisan）

不用多解释。分三种：步兵班、二线步兵班、机枪班。（德军方面的叫 Militia）

燃烧弹步兵班（Firebombs）

作用类似火焰喷射枪手，作战范围类似反坦克步兵班。德军专有。

（以上介绍是以俄军为蓝本，德军的建制基本相同。）

装甲车辆/坦克—陆战之王

重型坦克

有“斯大林”式（Ⅱ和Ⅲ两种型号）和 KV Is 两种，均为苏制；德军有“虎Ⅰ”式。特点是火力强大，装甲坚厚，行动缓慢。是坦克战、攻坚战不可缺少的角色。

中型坦克

苏军有 T-34 系列和“谢尔曼”式（美制）。德军有 Panther 系列和 Mark 系列（Mark Ⅱ是轻型坦克）。其特点是火力较强，装甲较厚，速度快，是二战时期的主力坦克。可用于进攻、防守以及攻坚战。

强击火炮（又名：坦克歼击车）

苏军有 SU100、SU122、SU152 及 JSU152 等型号，德军有“斐迪南德”式、Nashorn 等型号。特点是无旋转炮塔，火力非常强大，装甲坚厚，行动缓慢。尤其是德制“斐迪南德”强击火炮，无论是火炮威力，还是在装甲防护上，都可称得上是一流的。笔者就曾经吃过其很大的亏。

以上是游戏中比较常见的几种武器，其他的还有很多，在此就不再介绍了，请玩者自己在游戏中尝试使用吧。见谅。

游戏攻略

由于本人是一个纯粹的反纳粹者，故此款游戏本人没有用德国来进行游戏（笔者以苏联为蓝本）。此攻略只能算是部分，望大家见谅。

巴巴罗萨闪电战

1941 年 6 月 26 日，法西斯德国大举进攻苏联，很快就突破了苏联的防线进入到苏联内部地区。你正在指挥着第 214 步兵师的一个战斗群，并将与德国第 24 摩步师遭遇。你的任务是守住这一地区并且尽可能地保存你的实力。慢慢地、有计划地退却但又不使你的部队遭受损失。这地区有利的地形也可助你一臂之力，山丘可以作为掩护，河流可减缓敌人前进的速度。工兵挖好了战壕帮助你的军队防守。你还将得到新式的 T-34 型坦克的帮助，阻止德国侵略

者前进，守住 Lvov 这一地区。

此战敌我实力相差不大，要充分利用地形作战。将步兵、轻机枪、坦克（T－60）布置在地图中部的小山后。反坦克炮要布置在前方的屋子里，在其旁边要有一个步兵班掩护。布置你的部队成一字形，这里就是你的阵地。不要抢先开枪，敌人听到枪声会卧倒。最好是等敌人抵近再射击，可取得很好的效果。战斗开始还会有敌人的坦克，要用反坦克炮先将其击毁，然后再攻击单个敌兵。坦克此时可以出击，攻击敌群，很有效。不要着急，沉着应战。不一会儿，你的阵地前就会留下无数的敌兵尸体，全歼来犯的敌人。后两幅图可以跳过。

通往莫斯科之路

1941 年 11 月 23 日，法西斯已经接近我们所热爱的莫斯科。所有的前线部队都已做好战斗准备，而德国侵略者也在为攻占莫斯科做准备。你的部队一定要牵制住威胁莫斯科前线的强大的德国第 5 集团军群，保证莫斯科的每一寸土地不被德国人占领。有利的丘陵地形及森林将会减缓敌军坦克的速度。村庄已被炸毁，德国人没有了过冬的房屋。工程师及工人已经为你修建了非常坚固的防线。你将要最先得到增援并守住通往莫斯科的道路。

此战敌人很猖獗，有两辆中型坦克，一辆轻型坦克，还有大量的士兵。我方此战应配置反坦克炮一门、重机枪一挺、轻机枪一挺、反坦克枪一挺，还有四组步兵。火炮放在中上部的屋内，可以同时控制三个方向。重机枪及轻机枪放在上方的树林中，既可已射击又可避免受攻击。反坦克枪应配置在下方的屋内，协助火炮消灭坦克。步兵应配置在上方的阵地中，一组就够了。另外还应派一组做火炮的掩护，一组做反坦克炮的掩护，剩下的作预备队。战斗开始敌坦克就会出现，抓紧时间将其消灭，可最大限度地减少我军的伤亡。德国兵会成群地攻击你的阵地，没关系，有机枪在敌人是不能得逞的。同上次战役一样，后两幅图可以跳过。

莫斯科——反击

1941年12月5日，德国法西斯的攻击力已经竭尽，对莫斯科的攻击已经停止。现在，轮到你的战斗群去将侵略者赶出莫斯科了。由此，我们进军柏林的漫长行程开始了。你将指挥第1突击集团军。你可以得到最好的援军及装备。你的任务是解除侵略者对莫斯科前线这一地区的威胁。你将要面对德国第19装甲师，这支部队在进攻莫斯科时损失惨重。现在，不论是在武器弹药上、精神上，还是在作战勇气上，敌人都已大不如前，处于很低的水平。严冬已经到来，我方各方面没有受到影响。而德国人既没有御寒的衣服，也没有避寒的房屋。

此战我军有很大的优势。你的部队中有了三辆T-34型坦克。你既可选择援军也可不要，省下来的点数可以加到下次战役中。除坦克之外你还有五组步兵（其中包括一个工兵班）。第一幅图中你的坦克是主宰者，点着Move Fast往前冲吧。千万别忘了占领敌人阵地（标德军旗帜处）。第二幅图开始先别让坦克冲锋，这时会有德军飞机的轰炸。爆炸的巨响过后，我们的坦克开始发威了。不过这次不光是占领阵地，还要最大限度地杀伤敌人。第三幅图需要玩家亲自指挥，步兵与坦克要协同作战。此时德军会有坦克参战，不要紧，冲上去，用我们的坦克将其消灭。此战要特别注意敌反坦克炮，一经发现，要尽快将其干掉。

卡尔克夫——第二次战役

1942年5月10日，开战以来的第一场严冬已经过去，道路上的泥浆正在慢慢烘干。现在应该巩固苏军前一阶段取得的优势了。你面对的是德国第6集团军，我们相信其已在几个月之前的打击中受到了惨痛的损失，现在已经十分虚弱，其内部也已混乱不堪。那里的环境由于河流周围的泥浆而变得糟糕。河流及树林是这里的主要地形。很好地利用地形掩护渗透到敌人阵地中，突破德国的防线并夺取Dnepr交叉口，我们就能解放卡尔克夫城。

由于我军此时有了T-34型坦克，故战斗容易了许多。第一幅地图中敌人有反坦克炮，要多加小心。敌军一般将其布置在阵地中(标有旗帜处)。发现后要集中火力将其消灭。如果你在此图中有损失，下一幅图会补充上的。第二幅图更加容易。这里就不再多言。第三幅图中德军会有三辆坦克，不要紧，它们根本不是T-34的对手。消灭敌坦克后，立刻让我方的坦克去占领敌阵地。

卡尔克夫——德军的反击

1942年5月15日，你所指挥的第6方面军先头部队已经前突到卡尔克夫附近。至此，我们的前进也已停止了。你必须守住已经夺取的阵地，等待补充新的兵员，再次发动新的进攻。德国第6集团军已经收缩了兵力，并且将要发动反攻。利用这一地区的小山、村庄及树林作掩护，移动你的部队抵抗敌人。伏击德国人可以有效地击退敌人的进攻。这片土地必须守住，这对解放卡尔克夫很有利。

此战德军进攻的主力是五辆中型坦克（Mark IVF2）和两辆装甲车（AT Armored Car），火力很猛。笔者建议选择援军时配备两门反坦克炮，一门76mm，一门45mm。可放在一起，也可分开使用，在其旁应再配以步兵掩护（其实是吸引敌坦克火力的）。作战时两门火炮应先各自对付敌人，剩下的再集中火力猛攻。我军还有一辆T-34型坦克和两辆轻型坦克（BT-7m)。让它们做机动，出其不意地打击敌人。敌坦克一旦被消灭，我军应立刻转入进攻，消灭敌士兵，这样可以省去后两幅图。

斯大林格勒战役

1942年10月30日，漫长的夏季已经过去，而战斗中的斯大林格勒却如同地狱一般。自从8月德国人进攻斯大林格勒至今，德国侵略者仍然在艰难地清除工厂这一区域。你指挥的是近卫军308步兵师。你的任务是守住Red Barricades Gun工厂，要不惜任何代价。总参谋部给你的命令是战斗到最后一个人。利用工厂的建筑掩护防

守，那些装满机械的房屋是非常好的掩体。在工厂的每一个角落伏击敌人，在很近的距离内将暴露的敌人干掉。你的袭击小组及火焰喷射手要果断地将敌人置于死地。

此战难度颇大，敌我实力相差悬殊。德军不仅在地面上占有绝对优势，而且还有空中的支援，敌军飞机能给我军造成极大的伤亡。故在布阵时应尽量分散兵员，并藏在屋中。建议在开始就配备一门反坦克炮，可能的话可以摧毁敌坦克。本关没有什么诀窍，贵在坚持。后两幅图较第一幅图容易些，我军有了坦克。不过不要以为这就无敌了，敌人的坦克很多，尽量避免正面交火，要灵活指挥才可制胜。守住最后一个阵地，不要在意伤亡。

斯大林格勒的最后战斗

1942年11月3日，你正指挥着近卫军第8步兵师的先头部队。你的任务是破坏德军企图占领工厂的进攻。德国侵略者已经占据了工厂的大部分。而给你的命令就是重新夺回工厂使工作可以继续下去。现在整个工厂已经变成了一个堡垒。你将不得不逐个屋子进行徒手搏斗。与你对峙的德军是第389步兵师。到现在为止，他们已经在工厂战斗了两个月，并已十分疲惫。对他们应及时行动，迟延只会造成更多伤亡。

此战敌我实力已经逆转过来，我军不仅有很多坦克，还可以选择配备大口径的迫击炮和反坦克炮。由于敌人还有坦克，故一定要小心。进攻时可用步兵先探路，然后再用炮火压制，最后坦克冲上去杀个痛快。遇到敌坦克不要硬碰硬，取胜的方法很多，玩家你灵活发挥吧！杀光敌人或者占领敌人的阵地，即可赢得胜利。

苏联“恒星计划”

1943年1月30日，苏联的先头部队已经向斯大林格勒西部前进了160英里并已准备好再次向前推进。你将指挥Popov机械化集团。你的任务是消灭乌克兰的少量德军，前进到Dnepr（第聂伯）河。你必须迅速前进，这样德军就不能恢复力量对比的平衡。你将

遇到轻微的抵抗，敌人的援军无处不在，你的盟军也同样神速。你有最好的军队和装备，可以运输所有补给。不要耽搁。

此战几乎演变成了坦克战。我军最多可装备五辆坦克，而敌人也有三至四辆坦克（如果你运气好的话，可以遇到“虎”式坦克）。遇到这么多坦克，步兵也派不上用场了，索性全部换掉，赚一些点数来装备其它的武器。本关三战，最好每战都装备 120mm 迫击炮，威力惊人呦！用它来压制敌人的火力、杀伤敌人兵员是最好不过的了。敌人是很顽强的，进攻时你也许会遭受很大的损失，这时千万不要放弃，或许胜利就在眼前。

回马枪——曼史泰因的反攻

1943 年 2 月 18 日，你指挥先头部队的一个集团军。向第聂伯河的前进已停止。现在你必须坚守“恒星计划”中攻占的土地。德军已聚集了几个装甲师准备反击。援军不大可能会来，你只能凭借你所有的装备来战斗。你的供给线已被切断，你必须珍惜每一颗子弹。关键是使德军前进速度降低，即将到来的春天将阻止德军并使你可以巩固前线和已取得的土地。

本战役有三个小战场。第一场战斗敌人可以说是全力以赴，集结了四辆坦克及大量的兵员，全面展开了进攻。我方的装备也还可以。三辆 T－34 坦克，一门 45mm 反坦克炮，若干兵员。不要嫌少，这些兵使用好了相当厉害。首先我们将一辆坦克置于地图上部，战斗一开始就立刻开到前方标有纳粹德国铁十字徽章的屋子旁，隐藏起来。剩下两辆坦克可置在河床内，等敌人离近了再开出来。反坦克炮放在其初始位置就可以了，有一个很开阔的射击范围。敌人进攻时，会受到来自四面八方的伏击，很快就会溃不成军的。这样打下来，后两场战斗又胜了。

库尔斯克会战

1943 年 7 月 4 日，德军即将发动进攻库尔斯克的攻势。你指挥第 71 步兵师。你的任务是守卫城镇和巩固它们之后的防线。你必

须让德军为他们所前进的每一步付出代价。拖垮敌人的进攻部队，我们就能用我们的力量粉碎敌人的进攻。德军已经集结了 Wehrmacht 最好的集团。这些师团必须被我们摧毁才能一举将侵略者赶出苏联。你要准备好面对一些新型坦克。

此战役分为三个小战场。在第一战场你可以给自己配备两门 76mm 反坦克炮，布置在一起，这样可集中火力摧毁敌坦克。其它的士兵应布置在大路的两侧及村子内，战斗时要不时移动，选择最好的射击场所。此战关键是能不能摧毁敌人的三辆中型坦克，如果成功，后两场战斗则可以省去。

库尔斯克大反攻

1943 年 7 月 14 日，德国侵略者的攻势已经停止。你正指挥着近卫坦克第 5 集团军的战斗群。你的任务是粉碎德国人的进攻。这股德国坦克必须在我们的反击开始前被消灭掉。在其被消灭之后我们将实施既定的计划并且做好准备前进到第聂伯河。你将拥有最好的坦克及士兵、非常充裕的补给。德国人已经开始动摇，但他们还没有被击败。德国的重型坦克对我们非常危险，但是不用担心，我们的坦克数量超过了他们。

此战纯粹为坦克战。坦克、强击火炮、自行火炮，在这里是主要角色。我军有 T－34 型坦克、KV Is 和 KV Ia 型重型坦克，Su 152h 和 Su122 两种自行火炮。德军则拥有“虎 I”（Tiger I）式重型坦克、Mark III 和 Panther D 中型坦克、“斐迪南德”（Ferdinand）重型强击火炮。硬碰硬我军是占不到便宜的。取胜的方法有很多，可以配备几门大口径的防坦克炮（76mm 和 85mm），设置在开阔地带，敌坦克一出现，先集中火力对付一辆坦克，然后再打下一辆。此战十分艰苦，我军的战略重点应放在消耗敌人实力上，千万不要打对攻。

反击

1944 年 2 月 6 日，你指挥着第 6 坦克集团军。你的任务是包围

Korsun 德军的突出部。天气变化无常，因此你可能会遇到泥浆、雪及轻度结冰。德军相对于你更处于劣势，但是在这一地区他们还有装甲车，并且已经做好了战斗准备。德国人的结局将取决于你合围他们的速度。别让敌人耽误你，利用你的速度战胜任何抵抗。要保存实力防止敌人的反击。

二次大战至此，德国人彻底丧失了战略进攻的实力，而我军则转入了全面的战略反攻。但是千万不要轻视敌人的力量。他们此时已装备了新式武器——火箭发射车，威力很大，作战中一定要小心。此战我军占很大的优势，故胜败是意料之中的。你的任务就是最大限度地杀伤敌人和占领敌人阵地。提醒你一下，坦克前进中最好有步兵相伴，因为德军此时有很多的火箭筒兵，对我军的坦克威胁非常大，有了步兵就可以提早发现并消灭之。

解围

1944 年 2 月 11 日，你正指挥着第 1 坦克集团军战斗群。你的任务是粉碎敌人在 Korsun 南部意在突围的进攻。德国人有装甲坚硬的重型坦克。你将不得不利用你的所有力量去制止敌人的突围。你可以优先得到增援及补给。守住每一栋建筑、每一条江河及壕沟。地面上的泥泞将会减缓德军的行动速度。你会取得良好的射击范围。

此战有三个战场，大体上一样。你的任务就是守住上一战你所夺取的阵地。德军来势汹汹，而且实力也得到了加强，补充了大量的坦克。这些坦克对我军的威胁很大，因此战斗取胜的关键就是能不能将这些坦克摧毁。你可以选择装备火箭筒兵及火焰喷射枪兵，将他们埋伏在房屋内隐藏起来，等敌坦克靠近就立刻开火干掉敌人。总之，战斗中你要充分调动士兵，守卫每一寸阵地。

维斯拉河桥头堡——挺进波兰

1944 年 7 月 27 日，你已是近卫第 8 集团军的指挥。你的任务是尽量扩大维斯拉河的登陆点并且坚持到援军达到。这一地区德军

的实力很弱，但你可能会受到德军第19装甲师及“赫尔曼——骷髅”装甲师的反攻。在Mariampol地区巩固你的桥头堡，并且坚持到安全为止。你必须守住该镇，因为这个桥头堡是我军解放华沙的一个重要跳板。

这场战斗难度不大。我军的任务是守住阵地，消灭敌人并侍机反攻。德军中能对我们构成威胁的也只有火箭筒兵了。他们一般藏在屋内，等我军的坦克或人员离近，突施冷箭，破坏力很大。故我军在进攻时，应先用步兵逐个屋子地搜查，如果有敌人就用炮火猛烈压制，杀伤敌人。此战三场战斗，第一场为巷战，重点是进攻，德军无坦克，不过要小心敌人伏兵。第二场及第三场均为平地作战，德军也有了坦克，不过根本不是我军坦克的对手。快将你的坦克编成攻击队形，果断进攻吧！

德国最后的反击

1944年8月2日，你将继续指挥近卫第8集团军。你的任务是坚守维斯拉河桥头堡直到援军到来。德军“赫尔曼——骷髅”装甲师将会在这一地区实施反攻。你必须守住Mariampol镇。如果德国人占领该镇，你必须将之重新夺回来。波兰第1集团军将加入你的部队受你指挥。决不能让德国人控制Magnuszew的桥头堡。

此战仿佛又回到了1942年。德军的实力之大出乎我的意料。单说敌人的坦克，连我军的85mm反坦克火炮都拿它没办法。随着战斗进行，笔者终于悟出了一点办法。反坦克炮是要用的（将其用来对付敌士兵非常奏效），还要多配备火箭筒兵，另外你的火焰喷射枪兵（Combat Engineers Flame）在这里也有很大的用处。不要小瞧这些兵，他们对付敌坦克比火炮要强得多。将火箭筒兵及火焰喷射枪兵埋伏在村庄内，等敌人坦克靠近就用火箭筒及火焰将之炸毁，非常奏效。反坦克炮设置在远处的树林里，发现敌坦克就立刻开炮，有时是可以将其击毁的。其他的兵员应形成火力网，将来犯敌人统统消灭。此役的后两战可以跳过。

柏林战役

1945年4月30日，二战就快要结束了。你指挥的是第150步兵师。你的任务是强渡施普累河和夺取德意志帝国国会大厦。守卫国会大厦的是无组织的德军，不要指望他们会投降。逐层肃清敌人直到国会大厦顶层。夺取国会大厦之后，你和你的军队将可以休息了。战争结束了。

二战的最后一仗，我军占了绝对优势。这时你可以随心所欲地给你的部队配备装备了，重型坦克、喷火坦克、新式T-34型坦克等等。此战有两个战场，均为巷战，所以除了前面三种坦克之外，还要配备120mm迫击炮和喷火枪手。具体作战方法跟以前巷战的方法无异。作战中若发现敌人的火箭筒，应立刻用炮火压制，然后用你的步兵去将其搞定。第二场战斗开始，敌人会有坦克支援，我军应在发现它们的同时将之消灭。好了，让我们的勇士们勇往直前吧！

起义 2 ★

游戏类型：第一人称射击+即时战略
语　　言：英文
评　　价：★★★★☆
方杖语：好像玩的人不多，游戏太难了吧？^-^

游戏内容

《起义》在去年刮起了即时战略游戏的一轮新的风暴。它混合了3D动作和即时战略两种游戏的特色，赢得了广大玩家的一致好评和推崇。《起义2》正是基于前作的巨大成功应运而生，同时，它提供了全新的游戏画面、不同的游戏界面及许多方面的增强。该游戏的故事情节是围绕一场对最高统治者（Imperium）的反叛而开展的战争，并采用了多线索的剧情走向。从画面质量上来说，采用高达16位色的精心绘制的物件和地形能提供玩家更佳的视觉享受，并且最高可支持到1024×768的高分辨率。此外，《起义2》中不但出现了白天和黑夜的任务，更是加入了雨、雪等各种天气变化，使其作战环境达到了一个前所未有的真实程度。

基本配置

Windows95/98；Pentium 166；32MB 内存；4 速光驱；300MB 未压缩硬盘空间；DirectX 6.0；2MB 支持 DirectX 的 SVGA 显卡与 DirectX 兼容的声卡；键盘、鼠标或与 DirectX 兼容的摇杆、手柄；至多 8 人的多人游戏，可通过 28.8Kpbs 调制解调器。(或串口、或局域网、或互联网)。

进入游戏开始是一些有关情节的动画，还不错可以看看。主菜单有 SOLO（单独作战)、MULTI（连网作战)、CODEX（有关规则)、OPTIONS（有关参数的修改)。

在 SOLO（单独作战）中有练习模式、战役模式和特定情节作战三种攻关模式。而且每一关的任务完成以后会出现一个任务完成指标总结，其中包括你的下一个任务的简单介绍和你完成任务的得分，还有对你的奖励。每一关的任务分为三个：第一任务是你必须完成的；第二任务你完成与否均可；第三任务是特别任务，如果你能够完成将会得到特别的奖赏。另外还有统计和详细资料供你查阅，以检查你战绩。在你完成一个大的战役的第一个任务以后，再接受新的任务时你可以购买一些军队和武器装备（这些装备必须是你已经掌握的技术)，并且可以改变你的属性，例如你的攻击力、防御力或者是你的军队的攻击力、防御力，以便进行新的战斗。

游戏特点

* 战斗被分成三个部分而且游戏情节有连贯；
* 全新的武器和装备；
* 既有黑夜任务又有白天任务，并有诸如雨、雪等天气效果；
* 可以通过研究和发展升级自己的部队和武器；
* 新的部队，如轻型坦克和重型坦克，还可以发射探测器；
* 支持多达 8 人的三种多人对战模式：标准模式、死亡模式和竞赛模式；
* 可通过 Glide 和 SLI 模式加速，最高可达 1024×768 的分辨

率；

* 简化操作界面，使用极少的按键就可以完成所有的操作；
* 用操纵杆或者游戏手柄能方便地操纵游戏；
* 对力回馈操纵杆有更多的支持；
* 地图编辑器使玩家能创建自己的地图和任务。

游戏攻略

战役一：HUMAN SPACE

第一个任务：NOVA BRUNEI

背景：TRICH 把我们的军队从 NOVA BRUNEI 向后击退并且还侵占了我们的 HUMAN SPACE。我们很难阻止他们侵占新的行星，我们只有重新获得 NOVA BRUNEI，否则我们会失去更多。我们一旦占领这个要塞就可以重新组织进攻。我们希望能够借助你进入战区来解决这个问题。

主要任务：重新获得 NOVA BRUNEI。

第二任务：建设基地防御体系。

奖励任务：无。

完成任务指标总结：干的好！指挥官。前哨站现在已经由我们的盟军控制。现在你的新任务是赶快到达 ESCALA，那里有更艰难的任务在等着你。并且提高你的技术力量，士兵和轻型坦克提高到两级。

攻关技巧：这一关的任务很简单，都是单路线发展的，你只要注意你的武器数量和生命值就可以了，主要是练习。特别是对你的军队的召唤和基地防御的建设。

第二个任务：ESCALA

背景：ESCALA 是被 TRICH 所抛弃的另一个领地。根据初步的观察和离子数据表示，在 ESCALA 附近的一些领域中存在敌人的根据地。在我们在这个行星上建立一个主要基地之前消灭他们。你的任务是强占在西北扇形区域内的敌人（TRICH）的主要根据地。不

过为了完成任务，你必须先征服其他几个扇区内的敌人。你只有完全清除一个扇区内的敌人，才可以进入到下一个扇区内。而且有关数据显示在北部的敌人根据地附近存在一些不明物。现在命令你马上调查这些设施并且尽力搞清楚它们所能产生这些奇怪的数据的原因，祝你好运，指挥官。

主要任务：你成功地保护了西北部的基地。

第二任务：无。

奖励任务：搞清楚隐藏在山谷内的敌人，这好像是 TRICH 在建立的强大建筑。

任务完成指标总结：你看起来很机警，指挥官。

攻关技巧：你只有完全摧毁敌人的缉私设施才可以占领敌人的基地并进行建设，只有这样你才可以进入传送之门，传送到其他地方攻击其他的基地设施。完成摧毁地图上的四个角上的基地以后，你就可以完成任务过关了，但是如果你想完成奖励任务争取更多的奖励资金，你就需要在完成任务之前先攻击地图中央部分的基地设施，但是你要特别注意，敌人的数量很多，如果你没有把握的话，最好先存盘。完成奖励任务可以得到更多的奖励资金。以便你购买更多的升级武器装备，为下一个任务打好的基础。

第三个任务：CORMERR

背景：你很幸运，指挥官。侦察队侦察到 TRICH 正在忙碌着转移他在这个行星上的军队。你要时时刻刻记得使用你的卫星定位系统地图，密切注意他们的行踪。这是我们俘虏敌人的外来盟友的机会。虽然 TRICH 已经开始撤退，但是还存在很强的兵力，你在那里只能期望不会出现更强的对手，指挥官。尽管如此，你的任务是要尽量全歼敌人。并且你要完全控制 TRICH 在这一地带的所有根据地。假如你能够完成任务的话，我们不但可以重新获得 CORMERR 的控制权，而且还可以使 TRICH 已经决定的对 WALIN 的增援落空。那里有很多的中间力量，不知因为什么原因他们选择

加入了敌人的军队。你要小心，指挥官！

主要任务：你必须成功占领所有的基地。

第二任务：消灭所有的护卫舰。

奖励任务：无。

任务完成指标总结：祝贺你指挥官。你不必担心你的新盟友，你只需要全力去阻止 TRICH 在 WALIN 的武装力量，你的下一站是 WALIN。并且提高你的技术力量，轰炸机和炮塔火力升到两级，提高你的掠夺者导弹到两级。

攻关技巧：这一关的任务需要很快的速度，地图一开始是展开的，在地图下方的敌人很好对付。但是在你占领敌人的基地以后，你要特别注意地图最左上方的敌人，他们会不时地用运输舰队向右上方的基地前进，如果你不能及时阻止敌人的运输舰队到达右上方的基地的话，任务就会失败。所以你要时刻注意地图上的显示，也不要距离地图左上方太远了，以免不能及时到达。

第四个任务：WALIN

背景：欢迎你来到这里，指挥官。WALIN 是反击 TRICH 前线中战斗最为白热化的地方。这是攻击 HUMAN SPACE 的一个最好的跳板。你在 WALIN 有几个已经现成的基地。首先，你必须安全地占领南部的基地，我们会在卫星地图上给你 NAV POINT 的坐标来辅助你完成任务。一旦你完成这些，我们给你派去特别护卫舰，这些特别护卫舰中装载着核能发电站。你可以用这些核能来摧毁 TRICH 在这里的控制基地。你还要保护这些护卫舰直到完全摧毁 TRICH 的基地。最后，你还必须占领他们的基地来证实你完成了任务，祝你好运，指挥官。

主要任务：成功地毁灭所降落的地域。

第二任务：无。

奖励任务：摧毁所有的兵营。

任务完成指标总结：你将被嘉奖，指挥官。成功地占领

WALIN 后使得我们有了两种方式攻击 TRICH 在 HUMAN SPACE 的军事力量。第一种方式是你到达 TARAN，在那里你要与敌人展开公开的战斗。另一种方式是到达 HEGAS，那里有众多的敌人。提高技术力量，炮火、重型坦克升到两级，炸弹、防御提高到一级，提高生命力到两级。

攻关技巧：这一关一开始你就有一个基地，可以降落后马上占领你降落地点的那个基地，同时迅速占领正上方的另一个基地。但是你要特别注意要建好防御设施，因为敌人会不时地被传送到你的基地附近，而且大部分是爆破兵，他们对基地的主要设施的攻击力是很强的，另外敌人的数量也很多，你要随时注意你的基地设施的生命值，及时进行修理。还有在地图的最上方两边的两个设施需要使用核武器才能摧毁（就是在地图上表示为一个大写的 N 方框），另外地图中央的设施也需要使用核武器才能摧毁，而且伴随着很多的敌人不时地出现。

第五个任务：TARAN

背景：在 TARAN 有很多 TRICH 的军队驻扎地。你的任务很简单：降落到那里并且尽你所能地消灭更多的敌人，你的时间很有限，所以你要在 TRICH 采取一定的行动之前尽快、尽可能地摧毁敌人，祝你好运，并有好的收获。

主要任务：成功地打击敌人。

第二任务：无。

奖励任务：无。

任务完成指标总结：做的不错，指挥官。这将直接影响到 TRICH 在 NOVA 的军事力量。提高技术力量，提高建筑、攻击力、激光炮到二级，提高布雷的准确性，DISRUPTOR 升到一级。

攻关技巧：这一关相对其他的任务比较简单，不过如果你想在这一关得到更多的奖励是个很好的主意，只要多攻击敌人获得更多的建筑资金就可以了。还有在对付敌人的攻击机时最好是一边后退

一边攻击，这样可以减少他们击中你的机率。

第六个任务：HEGAS

背景：HEGAS 是众多行星中唯一一个围绕 NOVA BRUNEI 运行的行星，我们确信 TRICH 就在这颗行星上，但是我们不知道为什么。所以我们将把你传送到那里试图能够得到敌人的意图。这将是一个秘密行动，指挥官。要尽可能避免与敌人正面交火。我们会尽我们所能帮助你。你的主要任务是要摧毁敌人所有的能源基地，第二任务是要获知敌人为什么要这些能源，并了解到他们要这些能源做什么。

主要任务：摧毁敌人的动力系统。

第二任务：把探测器发送到敌人的中央基地。

奖励任务：无。

任务完成指标总结：做的好，指挥官。这些动力系统是整个星球运转的主要动力来源，幸运的是你在它成型之前摧毁了它。提高技术力量、建筑力量、生命力到两级。提高攻击准确度和攻击破坏力到一级。提升激光炮火力到两级。

攻关技巧：这一关有很多的传送之门，在你完全摧毁一个敌人的基地并建立了自己的基地以后，你就可以进入传送之门到达下一个攻击目标，注意敌人的数量不少，而且地形的复杂使得你很难自由地进退，最好是利用地形的限制，在比较窄的路口攻击敌人，一旦你击毁了敌人的主要设施（就是那个长得像一个大鸟的建筑），你就可以放心地进入基地中痛快地攻击敌人，但是你要注意速度，因为如果你不能及时摧毁敌人的其它设施，并建好自己的基地的话，敌人会再建一个基地。占领了所有的基地以后，到达位于地图中心的那个标志处即可过关（如果你不知道该往哪里走的时候，可以看一下地图，那个有 N 型标志的图形是导航点）。

战役二：TRICH STRONGHOLD

背景：现在是我们乘胜追击的好时机，我们成功地在 NOVA

BRUNEI 击退了 TRICH，我们要马上攻击 STRINGPOINT，以避免 TRICH 在那里建立一系列的空间站。我们要扫除在 TOSTIG－HARDRADA 区域内的所有空间站，并且取得连接超时空 CALIBURN 的关键点。一旦我们能够确定前方的情况，我们就可以派两支部队到那颗行星上，并尽力观察将会有什么事情发生，那里也许有 TRICH 的储藏库，但是它们在哪里呢？如果我们能够找到就可以摧毁它们，谁可以胜任这些任务，你可以吗？指挥官。

第一个任务：SPATHA

背景：与新盟友共同合作反击 TRICH 的第二轮攻击，我们的舰队正在太空边界上等待指挥官发出攻击 TRICH 的信号。他们希望你能够获得更多的有关敌人重要设施的布置的信息。所以你现在被传送到 SPATHA 并带领侦察队扫荡你降落的地域，查找敌人的重要控制设施。一旦你发现 TRICH 的控制设施，就马上向侦察队发出信号，与侦察队一起利用核武器摧毁敌人的控制设施。此后我们将设法牵制敌人对你降落地点的攻击，你在此期间查找 TRICH 的第一个基地平台。因为我们的离子追踪仪器的数据显示：在行星的一边有一个很大的能量正在聚集。所以我们认为 TRICH 正在调集他的军队，但是我们不知道是什么原因。假如你有足够的时间，你要完全找到敌人的所有防御设施并摧毁它们，以后尽量摧毁他们所有的设施，包括小的基地。祝你好运，指挥官。

主要任务：你找到了敌人所有的防御设施并完全摧毁了它们，这为我们进攻 HARDRADA 或 OBERON 扫除了障碍。

第二任务：无。

奖励任务：无。

任务完成指标总结：如果这一级别你认为太难，你可以先进行第一个战役，那只是为了训练。提高技术力量，提高爱国者导弹到两级，提高格林机关枪、建筑力量和生命力到三级，提高核武器和联系力量到一级。

攻关技巧：这一关的敌人不多，开始时的三个基地很容易占领，最后的三个基地你是无法进入的，而且在背景中已经提到了你的任务是侦察敌人的设施分布，所以你只需要使用探测器探测到他们就可以了，一旦敌人的基地被发现，他们就会自动灭亡。所要注意的是在你离他们很近的时候（注意方向，因为你只有 5 个探测器，）放完探测器之后马上就离开，离你开始所在的地点最好远一些，不然他们会攻击你的，而且是一举就可以摧毁你的攻击。

下面游戏的进行有两种路线，我将先按第一种路线写，再写另一条路线。

第一条路线

第二个任务：OBERON

背景：你成功地完成任务，为我们打开了更进一步攻击 TRICH 之门。我们的主要盟友已经做好了攻击的准备，但是我们必须先为我们的军队建立燃料和物品供应点。而 OBERON 就是一个满足这些要求的好地方。不幸的是，TRICH 已经在那里建立了主要的防御设施，使得我们的飞船不能到达港口。我们的雷达设施不能显示敌人的确切位置，所以你要查找敌人的防御设施并且摧毁它们，除非你完全摧毁 TRICH 的所有的防御设施，否则我们将不能再进攻他们。

主要任务：你的脸上再一次显现出勇敢、精练、有创造力的表情。TRICH 的力量已经南下，而我们的舰队已经汇集到 OBERON，并且建立一个新的燃料和供应基地，你要为你的行动负责。一旦我们的补给燃料和供应系统建成以后，我们的舰队就可以向 HARDRADA 进军，而你就要作为前锋进入前线。

第二任务：无。

奖励任务：无。

任务完成指标总结：安全摧毁敌人的防御系统以便我们的军队安全通过这个地区。提高技术力量，提高 SAM、AAV 到三级，提

高掠夺者导弹和防御力到两级。

攻关技巧：这一关没有什么特别的，需要注意的是在地图上面显示为岩浆的地方。那里的岩浆对我们的战车有损害，如果你在上面停留就会损失生命值。所以如果你要穿过岩浆的话，那么你就需要快速穿过，即按住 SPACE 键前进，消灭敌人的几个基地之后就可以过关。

第二条路线

第二个任务：HARDRADA

背景：HARDRADA 是 TRICH 在太空边沿的一个防御基地所在地。这里有众多的防御设施和军队，并且有一个对我们有极大威胁的基地设施。我们截取了这些情报并获知这是 TRICH 的主要防御基地。你的主要任务是找到它们并且摧毁之。这好象是一个重型防御设施。此外，我们的科学家分析了离子踪迹和能量变迁数据分析这些电子传输器是通往 HQ 建筑的大门。你的第二任务是占领所有的敌人指挥基地并且建立自己的基地。另外应该建立一些地对空的炮塔，这只是为了防止敌人对你的主要任务的阻挠。

主要任务：TRICH 的 HQ 被摧毁而且 HARDRADA 已经是我们的。我们的舰队现在很好地完成了从侧面对敌人的攻击。我们已经做好了进攻在太空中的 TRICH 的准备。我们的下一站是 CALIBURN，TRICH 现在就在这个行星上。

第二任务：占领所有的基地并建立自己的新基地。

奖励任务：无。

任务完成指标总结：HARDRADA 是 TRICH 的一个重要基地，很高兴看见你占领了这个地域。提高技术力量，提高 SAM、AAV 到三级，提高掠夺者导弹和防御力到两级。

攻关技巧：这一关的开始你处于地图的右下方，走环行路线依次攻击敌人的基地到达地图的左下方。注意敌人的火力和数量都是很难对付的。全部占领敌人的基地以后，你就可以进入地图左下方

的传送之门，到达地图的中央部分，这里的敌人很多而且他们好象没有数量限制，你需要快速攻击敌人的最后一个基地，最终过关。

第三个任务：CALIBURN

背景：CALIBURN是一个代表死亡的行星，而且TRICH使得这种说法更加真实。你的任务很简单：就是搜集有关TRICH到达这个行星上的目的，而我们会把你传送到TRICH所在的奇异单元。假如你的灵魂很接近这个单元，那么在你灵魂内的AI将攻击TRICH的数据网。我们截取了一些杂乱的电波，这表明在CALIBURN行星上可能有一些人与TRICH勾结在一起，睁大你的眼睛，指挥官。我们不愿看到你变成叛国者，局部盟友的舰队已经分散并以KAWANAKAJIMA为领导。最初的报告表示这个行星在PETROS可以控制着外界HQ的进入。我们将在你对CALIBURN攻击的同时进行攻击，这将是一场生死之战，祝你好运，指挥官。

完成这一任务后又有两条路线：一条是KES，另一条是PETROS。

第一条路线：KES

第四个任务：KES

背景：KES是TRICH的主要武器存放地。摧毁它们将会使TRICH失去在太空中的侵略战争能力。你的主要任务是去摧毁TRICH在KES的兵工厂。连续攻击可能会好一些，你需要找到TRICH武器装备工厂，摧毁它们，指挥官。我们的光电扫描装置的扫描数据显示那里有很多的建筑，你要做好打硬仗的准备，因为TRICH不会让你轻松地摧毁他的武器存放地的。祝你好运，指挥官。

主要任务：完成得真是太好了，指挥官。那里没有什么军事设备，只有一些硝石，而且得到了TRICH的装置使得我们的技术和等级都得以提升。他们给你送了一份小礼。

第二任务：无。

奖励任务：无。

任务完成指标总结：KES，一个TRICH引以自豪的军事武器制造地，摧毁它是我们的主要任务。提高技术力量，提高基地防御力、轻型坦克到三级，提高防御力到二级。

攻关技巧：KES因为是TRICH的主要武器存放地，所以敌人数量很多，兵种繁多，而且那里有很多的建筑。所以你要特别注意你的生命值和武器数量的合理分配。敌人还有很多的军用设施都存放在那里，尽情地完全摧毁它们，一旦你摧毁了敌人的所有兵力以后，你就可以安心地攻击敌人的最后几个基地设施了。但是你要特别注意敌人的基地。他们的防御力很强，而且他们在最后的时候可以攻击你们，所以你在攻击他们的时候要和他们保持一段距离，防止他们在爆炸的时候也摧毁了你自己。当然你也可以使用你的军队进行攻击，避免自己的损伤。

第五个任务：PLATAEA

背景：PLATAEA是TRICH进入太空的焦点。你的同盟军在行星上顾虑到胜率很低并且伤亡惨重的情况，提出要撤出一段时间。PLATAEA·本来是一个工业欣欣向荣的世界，但是我们的离子踪迹扫描表示：TRICH正在以自己的想象改变这个行星。而我们在KES成功的攻击使得TRICH在PLATAEA的军队陷于孤立。你的任务是到达那里，并且除去TRICH的中心基地，以重新取得PLATAEA的控制权。先锋部队已经夺取了你降落附近的一个实验基地。你如果想发挥它的优势的话，必须赶快到达那里并对它进行加固防御，而且你的盟友也非常需要你的帮助。我知道你一定不会袖手旁观的。

另一条路线：PETROS

第四个任务：PETROS

背景：PETROS是TRICH的一个很大的宇宙飞船和开发地所在的一个小行星。实际上，一个小行星可以毫无约束地运行。而来自PETROS的能量数据和TRICH的电波很相象。我们的科学家由此得

出这个小行星可能具有自我感应能力的结论。而我们对于这种情况尚不能作出确切的解释。我们的星际舰队已经做好了使用制导导弹和物质渗透来摧毁这个小行星的一切准备。但是在我们正面攻击的时候却遇到了十分顽强的阻力。这就是你所要到达的地方。你要降落到 PETROS 的一大片地域内。一旦你摧毁足够的敌人特别的组件，小行星的防御系统就将陷入瘫痪。以便我们的舰队进行集中的攻击。这是 TRICH 最后反击的机会，所以你要特别注意。

主要任务：我很高兴能够及时地把你传送回来，指挥官。我们的大型太空战舰已经开始攻击 PETROS，而且小行星已经爆裂。你需要马上离开那里，而且我们不知道小行星什么时候会毁灭。初步的报告显示，其他的反对 TRICH 的战争已经在太空中展开。而且我们的盟友也已经定下了攻击时间。

第二任务：无。

奖励任务：无。

完成任务指标总结：PETROS 是通往 TRICH 的太空总部的一个大门。提高技术力量，提高 AAV 到四级，提高激光炮、生命力、轻型坦克和基地防御到三级，提高核武器、常规武器到二级。

攻关技巧：这一关的敌人很多，地形也很复杂，而且有的传送之门是通往地雷区的（地图上从上开始数第三排的两个传送之门是到达地雷区的，在地图上显示为 N 形标志的方框就是传送之门），一开始并不是必须占领地图中央的那个基地，而且你即使占领了那个基地，敌人也会传送很多的敌人来攻击你，你很难守住这个基地。你只需要进入从地图上数第二排传送之门到达最上方的地域，攻击完成以后，再通过地图上数最后一排传送之门到达地图上显示的战车所在地域，攻击那个红点即可过关，如果你想更好地完成任务，可以攻击其他的设施，以获得更多的奖励资金。

战役三：TRICH SPACE

背景：现在我们将 TRICH 从 HUMAN SPACE 中驱逐出去了，而

且我们得到了一个进入 TRICH SPACE 的好的跳板。现在我们可以为解除人类对 TRICH 的恐惧进行最后的战争，而且盟友已经聚集了很大的军事力量，我们希望你能够永远消除这种威胁。你的第一个任务是保证我们进入 TRICH SPACE 的前沿阵地。你需要抵抗来自 TRICH 的猛烈反抗，而且他们是在“主场”作战。你的最终目标是 ANDROKON 系统，我们有理由相信 TRICH 的中央指挥系统就在那里。TRICH 将会不惜一切代价去阻止你。其中包括一些我们在以前的战斗中所没有见到的新型武器装备。祝你好运，指挥官。

第一个任务：JANUS

背景：反击 TRICH 的战争已经进入第三阶段。盟军的战斗舰队已经横穿 WORMHOLE 太空到达敌人的领域。经我们的探测离我们最近的行星是 JANUS，它一面连接 HUMAN SPACE，另一面的尽头是银河系。所以我们可以安全地到达 TRICH 的领土内。TRICH 依然坚持在 JANUS 的另一面的控制中心控制 WORMHOLE。假如我们能够占领这个控制中心，那么我们就可以使 TRICH 永远不能再进入 HUAMN SPACE。你要进入这个行星的另一面找到到达这个控制中心的路线。一旦你找到了，我们将传送一艘工程车，以便我们得到 WORMHOLE 的控制权。要注意这艘工程车自己没有防御系统，你最好能够保证它所要路过的路线没有任何敌人。在任务的开始我们已经占领了三个基地，但是如果我们进入中心基地的话，任务将会变得很困难。你需要找到一条曲折的路线。TRICH 也将开始反击你，而且在附近的地域内埋设爆炸设施。你最好清除到达 WORMHOLE 的控制中心的路线上的爆炸设施。这里还有 TRICH 的其他几个基地，如果你能摧毁他们，这对我们以后的战争是很有帮助的。

主要任务：WORMHOLE 的控制权已经得到，而且保证工程车的安全。

第二任务：无。

奖励任务：完全摧毁敌人的几个隐藏基地。

任务完成指标总结：完成的很好，指挥官。我们的工程师已经完全控制了 WORMHOLE，而且我们的军队也可以安全又方便地返回 HUMAN SPACE 了。我们战役的第一阶段已经成功。你现在去 FREYA 清除那里的舰队。提高技术力量，提高爱国者导弹、GOPHER、埋设炸弹的准确性到三级，提高士兵到四级。

攻关技巧：这一关因为 PLATAEA 是 TRICH 进入太空的焦点，所以敌人的数量也很多，而且你也要保护运输车安全地到达地图中央的敌方基地。攻击地图四周敌人的基地并占领他们，防止敌人中途攻击你的运输车，如果你的运输车一旦被敌人摧毁那么你的任务即宣告失败。特别是地图上 N 标志的那个基地，你也要时时刻刻注意地图上是否显示运输车已经出现了，如果出现了，你就要赶快保护它。另外如果你想要更好地完成任务可以在完全占领运输车经过的道路上的敌人基地，并且在运输车到达传送之门之前，利用你的军队或着设施暂时阻挡运输车到达地图中央的基地，利用这一段时间攻击地图左方的敌人的几个隐藏基地，他们的入口在左下方。

第二个任务：FREYA

背景：TRICH 正在 FREYA 基地那里维修他的宏大的传感系统网。他们几乎可以扫描整个银河系，除非我们能使它不能工作。否则他们会使用它来探测我们军队的行踪，如果那样的话，我们的行动将失去秘密和奇袭的意义。我们承受不起这样的失败。现在是开始另一个秘密行动的时候了，你将被秘密地传送到 FREYA，你的主要任务是清除位于 DROP ZONE 中心的复杂的通话系统。你必须在敌人的面前保持隐蔽。因此，你需要避开 TRICH 在外围的基地设施。你一旦被敌人发现，敌人就会发出警报。那样的话你将很难完成任务。主要通话系统是靠四个信号发布器来覆盖整个 DROP ZONE 的，是一个连向外围的基地设施。

主要任务：摧毁敌人的主要通话系统网。

第二任务：不让敌人发现你。

奖励任务：无。

任务完成指标总结：成功地摧毁敌人的扫描网和主要通话系统。你为我们的进攻成功地打开了一个缺口。你现在加入我们的主要舰队，进攻我们已经计划的行星—HASTUR。提高技术力量，提高轻型坦克、轰炸机、SAMS和基地的防御力到四级，提高BMS到三级。

攻关技巧：这一关的地形很复杂，所以你要注意你的攻击地形以最大可能地减少你的生命值和武器的无谓损耗。你的任务并不是完全摧毁敌人，只是要摧毁敌人的主要通话系统网，可以利用地形的因素，巧妙摧毁敌人的系统设施。

完成FREYA的任务以后，有两条路线可以进行，一条是HASTUR；另一条是DIOMEDE。

第一条线路：HASTUR

第三个任务：HASTUR

背景：最初的侦察报告表明HASTUR是敌人的一个主要的运输舰队的生产基地。如果我们能够摧毁这个生产基地，那么就等于说削弱了TRICH的军队在两个行星之间来往的能力。也能够使他们在他们自己的领土上不能及时地增援。

这是一个很艰巨的任务，你必须摧毁敌人至少9个运输舰队生产基地和他们的中心星际港口。因为HASTUR是TRICH的一个工业极度发达的行星，他还有几个工业行星。假如你有机会的话，一定要摧毁它们。这样可以使得我们的进攻更加容易一些。这是敌人的主要基地，所以你一定会遇到很大的阻力，祝你好运，指挥官。

另一条路线：DLOMEDE

第三个任务：DIOMEDE

背景：DIOMEDE是敌人在WORMHOLE附近的主要军需品存放地。那里的所有军需品都会使我们的前线更加紧张。不用我再多说了，指挥官。我们不能够在没有尝试摧毁这个行星之前，而冒险登陆这个行星。我们的高级指挥官并不想贸然摧毁这个行星，这就像把绝定权交给上帝。摧毁他们的军需品存放地并安全地返回基地，TRICH可不希望你到达那里，他们一定会作出不怀好意的行动。

主要任务：祝贺你，指挥官。你使得TRICH的后勤供应变的很困难，我们的舰队已经向TESLA进军。

第二任务：无。

奖励任务：无。

任务完成指标总结：DIOMEDE已经被我们的盟友安全地占领了，指挥官。

攻关技巧：这一关的地形和战役一的第二个任务的地形很相似，有岩浆的地形对你很不利。开始时你可以先占领位于地图左方的那个基地，在保护好你的基地基础上，摧毁地图上带有N型标志的设施。位于地图中央的基地的地形是高地，而且四周都是岩浆。你最好是在占领另外两个基地之后，冲上高地。先消灭敌人的有攻击力的设施，再召唤你的军队。退出高地，观看地图，等到地图上的绿点消失的时候，在冲上高地进行攻击。如此循环就可以轻松地占领敌人的这个基地。

第四个任务：TESLA

背景：TESLA也是TRICH的一个军需品生产基地，自从你摧毁了他们在DIOMEDE的军火和弹药的生产基地以后，TESLA已经成为他们唯一可利用的供应基地。摧毁它对于我们未来的进攻计划很重要，指挥官。在TRICH所占领的行星中间，TESLA是一个拥有众多基地设施的一个行星。除掉它对我们是很有帮助的，但是并

不一定要摧毁它。你的任务是查找你所降落的区域内在“GREAT WALL”附近的敌人的生产基地。这些基地利用行星的动力为敌人的军需品的生产提供能量。而且我们的离子踪迹数据表明有一大批TRICH的军队已经做好了反击一切进攻这个行星的行动。虽然我们不能确定敌人的具体数量，但是我们知道他们在人数上肯定占有绝对优势。你的生命值可能会直接影响到你的任务的成败。如果敌人的反击与你接触太近的话，我们只有提前结束你的任务。要始终保持你的引擎高速运转，速度就是生命。

主要任务：你又一次证明了你的才能和面对众多敌人时的冷静。不但摧毁了敌人所有的军需品生产的能源设施，而且也干扰了敌人的大量增援部队。你的下一站是TRAJAN。那里是TRICH的一个改造俘虏的基地，他们把俘虏变为他们的士兵。

第二任务：无。

奖励任务：无。

任务完成指标总结：TESLA一战限制了TRICH的军队的军需品供应。提高技术力量，提高能源建筑、防御力到四级。

攻关技巧：这一关的地形对我们的任务执行更加不利，道路狭窄是你行动的最大阻碍。没有办法只好克服了。敌人在右下方的区域内，一开始的时候，你会发现只有一个地堡，但是你不要大意，当你冲进去的时候，会突然出现大量的敌人。其他的地方就没有什么特别的了。唯一的就是注意你的行走路线，千万不要被卡到某一地方，这时敌人会马上攻击你的，而且一旦你被卡住就无法转向。

这里又有两条路线，一条路线是TARUS；另一条路线是TRAJAN。

第一条路线

第五个任务：TARUS

背景：TARUS是TRICH的一个运送战俘到他们内部改造工厂的一个中转地。虽然我们不能直接看到那里的情况，但是我们的声

纳系统可以探测到行星表面的一些情况。这些数据表示他们正在屠杀俘虏，我们不能让他们这样对待我们的人民，指挥官。你的主要任务是尽你所能营救更多的俘虏。如果 TRICH 了解到你所要执行的任务的话，他将会毫不犹豫地加快屠杀俘虏，并利用护卫舰趁机逃走。假如可能的话，不要让一个敌人逃走。第二任务是要占领敌人在 TARUS 上的所有基地，赶快行动吧，我们的同伴正在水深火热中等待着你的到来。

另一条路线

第五个任务：TRAJAN

背景：指挥官，这是一个可能结束 TRICH 的残暴行为的地方。TRAJAN 是也一个俘虏的处理基地，他们将俘虏改变成为机器人，并为他们的邪恶目标而作战。俘虏在这个行星上的星际港口上被运入、运出。假如我们能够控制这个港口，那么我们可以切断他们这样作战的货物来源。你的主要任务是摧毁这个星际港口，注意这个地方的防御系统很难对付，所以你要特别小心。我们的离子踪迹数据表示在星际港口的附近区域内有 4 个俘虏加工厂。完全摧毁他们将会停止 TRICH 再对我们的同伴们进行洗脑的威胁。他们还利用舰船向外运输俘虏，你需要发现它们并摧毁它们，安全地营救我们的同伴们。这场战斗对于提高我们军队的士气很重要，所以你要很好地完成任务，狠狠打击敌人。

主要任务：安全占领星际港口。

第二任务：摧毁敌人的所有俘虏加工基地。

奖励任务：无。

任务完成指标总结：祝贺你，指挥官。你成功地占领了敌人的星际港口，并且除去了敌人对俘虏进行洗脑的所有工厂。我们非常高兴地观看了你的表演。提高技术力量，提高防御力到四级，提高核武器到三级。

攻关技巧：这一关的敌人的数量很多，而且他们的基地设施也

很多，地形对我们很不利，看起来像水的地方很难走，同时他们对我们也有伤害，而且有的地方一旦进入就很难出来。小心地攻击敌人的基地设施。

这里又有两条路线，一条路线是SCYTHE；另一条路线是NERVA。

第一条路线

第六个任务：SCYTHE

背景：SCYTHE是到达TRICH最后基地的前一站。虽然你在FREYA成功地摧毁了敌人遍布银河系的通讯设施。他们又在太空中安放了一套庞大的声纳系统，用于观察ANDROKON附近的情况。假如我们想成功地奇袭TRICH的最后基地，我们就必须摧毁这些设施。这些扫描设施由三个外部动力系统和一个中心动力设施组成的。你首先要摧毁他们的三个外部动力设施，以便获得进入中心设施的权利。一旦到达那里你必须摧毁他们，以消除这些动力设施对我们的军队的威胁。在你降落的区域附近有一些敌人的基地，也许你希望完全摧毁他们，虽然这不是我们任务成功的必要条件。彻底而又干净地完成任务，我们即将向敌人的最后基地ANDROKON进攻，祝你好运，指挥官。

另一条路线：NERVA

第六个任务：NERVA

背景：NERVA是TRICH的一个重要军队设施的基地，指挥官。在那里TRICH可以转送他们的军队到达附近的行星上，把TRICH从这个行星上面彻底除去，这样可以消除TRICH对我们的舰队发动进攻以后采取反击的可能性。你一到达这个星球的表面，就马上寻找敌人的星际港口并摧毁它们。NERVA对于TRICH很重要，那里有他很多的设施，其中包括运输舰队、工厂、基地等设施。完全摧毁他们是次要的，但是摧毁他们对于我们的进攻很有帮助。

主要任务：成功地摧毁敌人的战争资产并占领星际港口。

第二任务：摧毁敌人的所有战争资产。

奖励任务：无。

任务完成指标总结：成功地摧毁在 NERVA 上的敌人的战斗装备，等于说摧毁了敌人增援他们的总部 ANDROKON 的最后希望，虽然只有最后一战，但这也是最艰难的一战。你的所有行动为我们的最后决战提供了很大帮助，我们要对你进行嘉奖，指挥官。提高技术力量，提高 BMS 到四级，提高 DISRUTOR 到三级。

攻关技巧：这一关的敌人的数量我无法形容，总之很多。但是你所要面对的并不是所有的敌人，如果你只希望顺利过关，那么你就并不需要完全消灭他们，只需要消灭一些地方的敌人就可以了，特别是位于地图右方的敌人和下方的敌人。你拥有三颗核武器炸弹。他们的威力很大，要好好利用可以轻松过关。

第七个任务：ANDROKON

背景：我们最后攻击 ANDROKON 的战争有两个阶段。第一阶段是要替代行星表面设施。假如能够成功的话，你将带领我们的军队秘密到达这个行星的表面。在 ANDROKON 行星的表面上布满了大量的防御设施。你在这一阶段的主要目标是实施突然攻击以获得至少四个基地以供我们的军队使用。而且确定你已经接管了你降落的区域的东部的基地。能量数据表示那里有通往下游的闸门，那是我们的攻击进入第二阶段的关键。假如你能够控制形势，那么赶快摧毁在你下降区域内的所有基地。并在那里建立一个海滩基地。尽量减少在第二阶段中敌人反击的可能性。

主要任务：占领 TRICH 的最后基地，并进入下游的闸门。

第二任务：至少占领敌人基地 5 个以上。

奖励任务：无。

任务完成指标总结：很好，指挥官。你占领了你所降落的领域并在海滩上建立了基地，为我们的军队提供了方便。通往 TRICH 的秘密大门已经敞开，我们的高级指挥官为你的行为高兴。

攻关技巧：这一关的地形和之前的某一关的地形基本相似，到处都是狭窄的山谷，最多只能同时通过两辆战车。而且你要一直攻击到下游地区，同时要至少占领敌人基地5个以上。这一关是《起义Ⅱ》这张光盘中的战役模式的最后一关，你可以想象敌人的兵力是如何的强大，而且他们的分布极不对称，同时还不断地有援兵被传送到这个地区，大部分是士兵，所以在你的基地附近要建好防御设施，对敌人的攻击速度也要相对前几关适当加快。敌人的基地分布也很分散，基地之间并不一定是连通的，摧毁敌人的基地以后，马上建立自己的基地和一些必要的防御设施，特别是防御敌人士兵的攻击。另外由于地形的原因，核武器的使用要特别谨慎（虽然它的攻击力很强）。

完成这一任务，《起义Ⅱ》这张光盘的战役任务即告结束。虽然没有特别的动画，但是完成任务的辛酸苦辣在这一时刻都随风而逝，激动的心情久久不能平静，我没有玩过《起义Ⅰ》，但是我被《起义Ⅱ》深深地吸引住了。华丽的3D制作、样式齐全的武器配备、全新的战斗模式和敌人的AI设计都很让人满意，不过先题条件是……VOODOO2，你有吗？我有两块，如果你没有的话，还是等着VOODOO3吧！《起义Ⅱ》的安装只支持VOODOO，而且安装文件互不通用。不过你也不用特别失望，因为现在已经有它的3Dfx的补丁了，你可以在网上找一份下载。

键位说明：

游戏中的默认设定如下：

W　　向前移动

Q　　向左转向

E　　向右转向

S　　向后移动

A　　向左平移

D　　向右平移

R　　打开地图

C　　切换到炮塔中

F　　召唤你的相映军队

TAB　　返回到开始状态

HOME　　使用前一种特殊武器

END　　使用后一种特殊武器

ENTER　　打开秘技输入窗口

SPACE　　加速

SHIFT　　选择武器装备

F1：召唤士兵

F2：召唤轻型坦克

F3：召唤重型坦克

F4：召唤攻击飞机

F5：召唤轰炸机

兵种介绍和使用

建筑：

1.WRAITH CHASSIS：我军最常使用的军队资源，他主要是用来攻击敌人的士兵和建筑设施。但是他的攻击力太小了，特别是攻击敌人设施的时候。

2.SOLDIER：这就是我们和敌人最爱使用的军队资源—士兵。虽然他们的防御力差了一点，但是他们的攻击力很强，特别是对敌人设施的攻击，缺点就是他们的攻击时间太长，很容易被敌人攻击。

3.TANK：坦克又分为轻型坦克和重型坦克。它们只是在攻击力上有一些差别，其他的就没有什么了。

4.AAV：一种攻击机，它们的攻击力一般，防御力也是一般，但是它们在有些情况还是很有用的。

5.BOMBER：一种轰炸机，对敌人的基地设施的攻击很强，缺

点就是装弹太少。

6.SAM SITE：这是一种防空塔。

7.GATLING TURRET：这是一种防御炮楼，它们对敌人的士兵和坦克的攻击力都很不错。

武器：

1.LASER：常规武器—机关炮，用于攻击敌人的士兵和坦克较有用。

2.JAEGER MISSILE：导弹炮，随着级别的提高，它们的威力也得以提高，是一种最常用的武器。

3.RECON PROBE：探测器。

4.REMOTE HEALTH：用于补充生命值。

5.SHRIKE MISSILE：一种导弹。

6.MARAUDER：一种跟踪导弹。

7.GOPHER：一种地面攻击武器，特别是对地面设施的攻击很有用。

8. 核武器。

游戏秘技

在游戏进行中按回车，出现对话栏输入如下秘技即可。

CHUMP -无敌

DANGEROUS -无限武器

TUFF ASS -强力武器

SUPER CHUMP -无敌并拥有很快的速度

DANGEROUS CHUMP -无敌并拥有无限的武器

stormy - 雨天

way mo money - +5000 钱

slick - 自杀

done - 胜利过关

yoyo -（未知）

clearsky –（未知）
flurry – 雪天

超 级 玩 家

DOOM TOO 类



红线 ★

游戏类型： QUAKE TOO

语　　言： 英文

评　　价： ★★★★★

方杖语： 很有创意的游戏，一定要玩！等等，别搞错了，可不是那个《红线飚车》哦^-^

剧情介绍

在19世纪50年代，一位叫REICH的人宜称他找到了一种无穷的能源“Orgone”而且还制造并出售一些Orgone收集器。不久，REICH被警方逮捕，他的著作也几乎全被烧毁。但是，任何人都能以卖出的Orgone收集器为模型仿制这些仪器。

21世纪，人们发展出以此为基础的其他工具。这种廉价甚至免费的能源使富人控制的石油部门大为恐慌。经过一些小规模冲突后，这种能源得到了全球性的认可。于是，地球肮脏的环境被逐渐改造回来，科学家们开始热衷于寻找以前可能错过的发明。他们找到了Nikola Tesla的“空间电力传输理论”——让民用电力像电波

一样在空气中传播。如果这种无线电力传输装置面市，可以大力推动工业的发展，但也有一个致命的危害：如果有适当的频率和足够的能量，人类可以将地球和月亮变为碎片。

与此同时，“全球联邦会议”召开，讨论关于地球环境的残余物问题。大会决定今后将工业废物用飞船运到月球上，以免污染地球。很快，月球上就开始堆积地球上的废物了。但是，以前的那些富人们并不甘心自己财富的失去，他们在月球上安置了核弹。月球被炸成了碎片后，月球上的核废料包围了整个地球，地球上气候骤变，潮汐失常，在一年中，地球上2/3的人死去了。

恶化的环境使幸存下来的人研制出了一种叫“红色6号”的人造皮肤，但只有富人才买得起。海水净化和深海取水技术也被这些人掌握，而且得到大规模发展，当然，他们以昂贵的价格出售这些净水，通过这些手段，他们重新登上了社会的顶端。他们还建造了许多大型的顶棚来笼罩整个城市以供自己居住。富人们的生活越来越奢靡，他们还发明了一种“斗车”游戏，就是几个人开着车像古代角斗士一样互相残杀。

生活在棚外的人一般活不过30岁，直到2060年，气候变化趋于稳定才有所好转。他们偶尔会得到一些干净的水和空气，但那是廉价出卖劳动力和参加斗车游戏供富人们娱乐换来的。

游戏攻略

游戏分为四个势力集团：COMPANY 、RED—SIXERS 、TEMPRELARS 、LEPERS。

玩家是属于 COMPANY，现在，我们的战斗开始了。

任务一： Stadium City

我拿着枪，站在屋里，门板上破了一个洞，我站在门后，借着那个洞伏击了几个家伙后坐电梯上了阁楼，打碎箱子，补充了一下弹药，跳下阁楼，我登上了爱车。一炮炸碎门板后（撞开也成），我冲入了街道。这里的治安极差，大家都在乱打，结果我也被搅了

进去。练了练枪法后，我把车停在了一扇门前，上面写着"KRIP"。从旁边的通道进去，摆平几个偷袭我的人后，从屋子中间的大洞跳下去后，乘电梯来到了广场上。刚才和我说话的红色大块头向我扑过来，抄家伙打呀!!! 大块头挨了数下重创后，打碎了一根粗大的钢管跑掉了。我则被一个人带到了一个黑人大兵那里，听黑人大兵讲完任务，我就驾车来到了城里。

任务二：Yahoos

在城里，好多的家伙向我扑过来，有了上次的经验，我才不会被他们打倒。清光敌人后，城里似乎无路可去了，这时，我的目光落到了一个向天上发射蓝光的机器上……机器爆炸的冲击波把旁边的一扇墙炸了个洞。穿过这个洞，我一路向前走，上坡……前面还有一台这样的机器，不用说，一起炸掉。看看天上，还有4道蓝光。从地板上的洞跳下去。我刚走到街上，一辆车就向我冲来。"快跑!!"我拼了老命才把这辆车炸掉。当然，司机也不能留。炸掉第三台机器后，旁边的车库门打开了，里面停着一辆崭新的战车。天哪，早知道我就先炸机器再和那辆车决斗了。开着车，穿过旁边的隧道，剩下的三台机器全都在这里了，全部炸毁后，从红色靶子下面的路来到了中间那根"天线"下面，一炮轰开下面的门，再轰掉里面的三台向天发光的机器后，中间的那台眼看就要爆炸了，我开着车，从红色靶子下的公路飞快地溜了。

任务三：Toxicorp

先用阻击模式干掉几个敌人后，快速向旁边停着的战车跑去，干掉随后而来的敌人的战车后沿着山谷向前开。在一扇大门前，我被猛烈的火力阻挡住，周旋着消灭了敌人后，门上方还有一个人在向我打冷枪，再用阻击模式干掉后，我进了路中间的一间小屋，拉下里面的开关后，大门左侧出现一个红色按钮，按下按钮，跑回车里，干掉角落里杀出来的战车后进入大门。门里还有一个红色按钮，小心地把车开出大门，外面已经有好多人在等着我开"烩"

了。炸碎所有能动的东西后，在一间屋子后面有一堆油桶，引爆后从炸开的墙洞中进去。（其实已经算不上墙洞了）绕到一间中间有个大铁笼子的房间，按下墙上的开关，打开笼子门进去。电梯把我带到楼下，还没停稳就有人向我开火了。按下墙上的红色开关，从旁边的门进去，出门向左转，尽头有一扇门。进去打碎周围的几个柜子后，屋中的防护墙消失了，绕到那三台大机器后面并按下后面的开关后原路返回。通道左侧的两扇门已经打开了，第一扇门里有个好厉害的家伙，我还是先撤吧！第二间屋子中的护栏下面有许多弹药，其中5号枪的子弹可以炸碎那个家伙。这时，通道里所有的门都已经打开，在通道尽头最大的一扇门后，是个神庙，进去参拜一下后，从屋里的另一扇门出去，尽头有一扇破门，炸开后随即干掉两侧冲过来的喽罗们。向左转，左侧有一扇门，里面的敌人穿的衣服和周围环境很像，不小心还看不出来。屋里有个开关，按下后出来，有一扇画着向下箭头的门打开了。来到下面的广场，我冲上了一辆战车，好在刚才在楼上的时候我已经把横梁上的敌人清光了，这回是一挑一，那辆悬浮战车真的好威风，火力猛、防御高、速度快……千辛万苦，九死一生，终于解决了它，跟着，广场上又出现了一辆悬浮战车，我的心一下子就凉了。等了一会，还不见它向我开火，我跳下自己的破车，向着它跑去……它是我的啦!!! 开心死了，可是怎么开出去？那扇大门真的好结实。我用车上的一号枪炸烂了大门，外面好多人要和我抢车，我才不舍得哪，开着我的爱车，从大门冲了出去……

任务四：Red 6

干掉门口的守卫后，我下车进了岗哨，按下开关打开了大门。跟着干掉几个从门里冲出来的家伙后，按下旁边房子门口的开关，没什么反应，绕到另一侧，引爆墙边的锅炉，从倒塌的墙上进去，把里面搞个稀巴烂，出来后广场的地上开了个口子。我走下去，里面有两扇门，刀枪不入，我只好从窗口开枪，引爆了屋里的油桶炸

开门。打开屋中的开关后，我飞跑到高塔下的电梯那里，开着车上了电梯。按下了楼上的一个开关后，下面的一扇大门打开了，里面还有一个开关，按下后，我开着车闯了进去……小心地开过一条狭窄的吊桥和山路后，我来到了一个好象熔岩洞的地方，对不起了爱车!!! 我开着车冲向了洞中，在最后一刻，我跳车了。爱车带着强大的惯性冲入了熔岩洞，而我则抱着脑袋向回跑……

任务五：Airport

我在机场高速路上飞驰，心情像4月的天气一样HIGH，一个飞跃黄河式的落地，我被敌人的炮火包围了，“一波还未平息，一波又来偷袭”我哼着任贤齐的小曲，不停地开着火……机场中间的几个高台上横七竖八地搭了几块木板，我很轻松地爬到了顶点，一览众山小，心情不错!!! 把角落里的油罐车开到控制室的大门前，用自己车上的导弹炸掉它。控制室的门被炸碎了，我端着枪就冲了进去。绕过楼上的一个大屏风，向左转，再向左转，一直跑到头，按下开关后从打开的门进去，登上电梯。打碎周围的玻璃后，从一个外面有木板的窗口跳出去，（有枪的那一侧）再来一个远跳，落到了下面的跑道上，迅速跑到跑道上的炮台里，调准仪器，几炮轰掉了那架一直在空中盘旋的飞机后，我从炮台后的一个洞里跳了下去，开上车，从外面广场上的斜坡起跳，随着一条优雅的弧线，我落到了机场外面……

任务六：Freakway

我刚一站稳脚，就开始接受炮火的洗礼。“为什么受伤的总是我?”带着这个疑问，我问遍了所有的人，大家觉得我也许应该再问问别人，于是，我开着别人送给我的战车向前冲去……好爽的路面，飚得我鼻涕都流到方向盘上了。又问过前面几个开车的朋友后，他们也没有给我满意的答复，只是又送给我一辆新车。继续前进吧，我在道路的尽头找到了答案，那就是……Misstion Complet。

任务七：Challenge

刚一出来，后面就跟了一个不知死活的家伙，正在和他单挑，又冲进来几个，一下子变成群殴了。我左躲右闪，前进后退，原来每个敌人都不简单，我打了又打，炸了又炸，搞来搞去还是杀不光(套用某个流行歌曲的调子)。正在发愁，兄弟们来了，哈！我的精神又上来了……

任务八：Sanctum

现在的街道上怎么那么多强盗？还有门，每次都得下车去开，真麻烦！我一边念叨一边开车，呀？掉沟里了，不算，重来。开到一个路中有路障的地方，我下了车，进了右侧的铁丝门，里面的地上有一个入口，从那里，我下到了地下。沿着铁轨走了一段后，打碎了一个路障，我开始向上走。刚从地下冒了个头上来就被 K 了回去，奋力杀出来后，我到了一栋大厦的前面。我整理了一下衣服和发型，顺便拣了点家伙，昂首阔步向里面走去。里面好大，第一个映入我眼帘的是一个大大的祭台，祭台后面还有一个东西不知道是干什么的，我把它每一个突出的红色尖端都按了一下后，祭坛后面开了一个门。从那里来到了一个好像是大雄宝殿的地方，中间供着一个长了六只手的家伙，还会放电？我对准他的头一顿爆捶，把他的项链坠抢了过来，从他身后的门跑了出去。一出门，我见到了一个浑身放电的酋长向我冲了过来。“拼了！！！”我把方杖往前面一挡，“来吧，我刀枪不入”。

任务九：Boom

我的车里被装了一枚炸弹，我终于明白为什么这关叫“BOOM”，搞不好我就“BOOM”了，不过话说回来，彪车的感觉一点也不亚于极品飞车。中间有条岔路，走右边那一条，只要在 5 分 30 秒之内开到终点就行了。

任务十：Area 51

又是一场混战，我向着远处的圆洞冲过去，掉到了一个建筑

中，下了车，我从一个绿色的门进去，连上两个电梯，消灭屋里的人后，屋中出现了一个控制面板，打开它。我又来到一个地方，周围都是洞，不断有敌人出来捣乱。我随便进了一个洞，转来转去，我好像来到了一个地下隧洞里，周围有一些小妖怪。走了一阵，发现隧洞弯弯曲曲的，一不留神，我又掉到了坑里。看看四壁，以我的身高是跳不出去了，好在下面还有一个洞，我跳。钻进中间的大洞里，我马上后悔了，苦练了一阵杀敌本领后，我用6号枪点亮了天花板上好像吊灯的东西，屋子中间闪出一道光柱，我漫步走了进去……

任务十一：Barrage

打掉几个拦路虎后，我打开大门，骑着摩托闯了进去。一场混战过后，我穿过前面一间冒绿烟的屋子，再一次陷入混战。打了一阵，一辆战车从建筑物里冲了出来，消灭完敌人后，我打开了建筑物门后的消防器。门里的火熄灭了，我开着车溜了进去。啊！被卡住了，看来还是磨脚丫子开步走吧。干掉几个捣乱的家伙后被一道火墙拦住了，我沿着斜坡顶端右侧的小房檐跳到了下面的一间小屋里，拉下灭火开关后，上了火墙后的电梯。好高的大楼，电梯升到顶层的时候天已经亮了，上面好多的人。我向右走，按下开关后又上了电梯。沿着铁板一直走，有一个岔路，中间的屋里没有什么，还是进洞吧。又一个岔路，我还是先向左走。一脚踩空，我摔了下去，打碎右侧的挡板，跳到下面的平台上，我在那里找到了一个升降机。又上了几层后，我来到一门大炮下面。仔细找找，炮台下面有一架升降机，我上了升降机，来到了炮台上，只见远处有两门大炮在向远处开火，我校准距离，先一人一炮，把火力吸引过来后，慢慢收拾他们。

任务十二：Showdown

在基地里干掉一票人马以后，我冲出基地，跑上了大门左侧的炮台。敌人疯狂地向我扑来，真不知道他们到底有多少人。坚持了

好久，一位老兄把我叫走了，原来那位黑人大兵牺牲了，虽然他每次派给我的任务又危险，又恐怖，但我还是挺感谢他的，真难为他这么数十年如一日地刁难我。我跳上旁边的破车，和杀死黑人老哥的凶手展开了一场决斗……我当上了老大。

復仇天使 安魂曲

安魂曲之复仇天使 ★

游戏类型： QUAKE TOO
语　　言： 英文
出品公司： 3DO
评　　价： ★★★★★
方杖语： 第一关怎么这么恶心，吃饭前别玩……

故事背景

你是希伯莱的先知，守护神选中的天使，通过混乱和假象下凡到达创造的人类的领域，去控制已经失去意识的人类的军队。

LILITH 和她的死亡天使已经击败天使亚伦并占领了他创建的新大马士革。城市发展到了人类的极限。徘徊在城市上方的是人类的星际殖民地船。LILITH 和她的手下控制了这艘船，往返运送无数不知道死亡真相的人们到利维坦。

一小部分人已经开始反抗，他们不知道希伯莱已经加入了他们的奋斗，并且已经进入新大马士革约见了准备谋反的中尉。希伯莱和谋反的朋友计划策反城市发电厂的总监罗泊特，达到他们接近城

市、加强根据地和拿到利维坦计划的目的。

祝你好运！

自我感觉

如果你觉得现在的射击游戏都是以人为本，那你可以试试这一款《复仇天使》，你扮演的可是天使哟！大概的样子就像《天使米高》里的男主角约翰·屈伏塔（我没说错人名吧?）。游戏是3DO1999年的大作，支持K6－2和大部分3D显卡，在我的机子上（MMX166超250＋VOODOO1＋64M）非常流畅。画面很精细，只是色调稍微有些昏暗，由于第一关是在一个很怪的地方，里面的死人、墙壁等等给人的感觉十分恐怖，里面的怪物更是千奇百怪，加上音乐的配合（哇!!! 谁让你在背后拍我?），建议胆小的玩家还是看看别的游戏吧，如果实在想玩就找个白天，约上几个好友一起来，免得吓死了都没人知道（其实也没那么恐怖）。第一关过去以后就正常了，回到了现实的都市。主角还是一条壮汉，只是多了一对翅膀，最原始的武器是放电和发光，要攒够力气才可以，不像别的游戏有打不完子弹的手枪。

游戏操作起来还可以，只是不能把前进键设成鼠标右键，我有些不习惯。其他的操作主要集中在键盘左侧，E、D、S、F、C、Z，前进、后退、左平移、右平移、下蹲、跳跃。还有几个键不太主要，大家自己看说明吧。游戏还提供网络对战和聊天模式，现在的3D射击游戏大多有此功能，在此不再多说。

游戏除了提供武器以外，还提供了将近20种魔法供玩家使用，当然是要消耗魔法值的，但休息一会就会恢复。随着游戏的深入，玩家所会的魔法也会逐渐增加，魔法值当然也在上升，有些魔法还是过关必备（不用去找纸笔，该会的时候自然就会了，主要是看你会不会使）。我忽然感觉这是将《魔法门六》与3D射击游戏的结合体，难怪是3DO公司出品！

经过最近《半死不活》、《升刚》、《原罪》、《红线》……的洗

礼，我已经杀了无数的敌人，手脚关节及肌肉已经麻木不仁，按下FIRE键就抬不起来，键盘也快坏了，鼠标也不灵了，我也准备退休了。如果你体力、智力、情绪都在状态上，就再试试这款《安魂曲——复仇天使》吧，看你还能撑多久!!!（由于推荐语气不够积极，方杖命我写攻略以做补偿，妈妈呀——快来救我!!! 方杖暗语：这厮好罗嗦。）

游戏攻略

虽然看不见自己长得什么样子，但自我估计也就是个长了一对翅膀的笨蛋。天使米高?（哎，现在心情不好，又被人家逼着干活，“方杖！你个老地主!!!”）一阵晃晃悠悠的动画过后，我出现在一条血红的通道里。这就是天使住的地方？好恶心，周围还有半截的死人，墙上不时伸出一只手要和你打招呼……还、还有动物在啃一个尚未死透的人。看到这一切，我只想赶紧离开这里。一直向前走，穿过几道门后，我来到了第一个路口。向左转，在房间里有三个怪物向我扑来。走进房间右侧的通道，跳过一个浮台后，我穿过一个小屋左侧的通道一直走，没一会，我见到了一个有两只尖爪的怪物，我可不想和它亲热，赶紧闪吧。来到第二个路口，向右转，走过长长的通道后，在一道宽宽的大沟前出现了一个幻影在和我讲话，跳过那道沟继续向前。我来到了一间满是天使雕像的房间，欣赏了一下以后，我从对面的门进去，继续向前走……

一道闪电过后，我出现在一条街道上，我的翅膀也收在了背部。向右侧走走看看，拣了几个药箱补充了一下消耗后，我上了台阶，穿过一个小桥，周围随处可见拿枪的士兵，有的士兵还在殴打、枪杀路人。虽然路见不平，由于手里家伙不够硬我也只有看热闹的份（落后就不要去找打!）。穿过一道升降门后，我打开右侧士兵后的开关，直接从那里跳了下去，进了下面的那道门。（开关有时间限制）穿过左侧的三道铁门后，我找到了第一件武器——手枪。我又走过一个鱼塘，从对面门旁边的窄台上打碎了一扇窗子，

跳了进去。杀死警卫并按下开关后走出门，我和一个醉鬼聊了几句后，从旁边的台阶上去，踩着箱子跳上了高台。小心地从那里跳下去。我好象来到了城里，墙上到处贴着“寻天使”的字条，有意思。我心里想：如果他们知道我是天使会不会跑来找我要签名照？那时我可就是名人啦！方杖这个老家伙也得……（“铛”我的头被狠狠K了一下，“发什么呆！干活！！”）

左边的大门有两个大兵在看守，我先到右边地下的一间酒吧和老板聊了一会，老板给了我一张通行证。拿着这张通行证，我回到那两个看门大兵那里，“请出示证件。”PASS。来到了另一边，我又见到两个大兵在欺负一个姑娘，这次由于手里有枪，说话也觉得有底气了，干！！！刚把他们撂到，从门里又冲出来几个，完了。LOAD，我还是不管闲事了，明哲保身要紧，安全第一，安全第一。刚一进门，有两个家伙就向我开枪，还击！！！既然已经打起来了，一不做二不休，我就顺手把门外两个欺压良民的家伙一起收拾了。再往里走是一个狭窄的通道，还有不少箱子拦在中间，数十名敌人轮番向我扑来，我躲又没处躲，藏也没处藏，只有硬拼了。“不在硬拼中取胜，就在围攻中牺牲。”同志们跟我上呀！在尽头台阶对面的货柜后面，我找到了一杆大枪，爽！我也鸟枪换炮了。再往里走有一片水坑，旁边的门我打不开，只好下水找一找了（天使也会游泳？“水鸭子”?）。在水下有一个绿灯，下潜后从另一个绿灯处浮上来，我好象进屋了。（建议把声音开大一点，能听见敌人的脚步声）干掉几个士兵后，我得到了一张卡。回到刚才那扇门那里，用卡打开门。在门口先撂到几个敌人后再进去，上楼，来到阳台上，我一个鱼跃，跳到了对面的窗口里。又往前走了一阵，我来到了一个建筑物里面。先向右走到头，找了件衣服穿上，再向左走到头，补充一下弹药，可以上楼了。二楼、三楼，我如入无人之境，直到我来到一间花花绿绿的房间里。背景颜色和敌人不易分辨，害得我挨了好几枪，好容易穿出这片鬼地方，我又回到了街上。当我穿过

右侧的一条小路时，听到了一阵流水声。走近一看，一条小河在我面前流淌。跳下去游了两下，又洗了个澡，个人卫生还是要讲的。从对面的扶梯上了岸。一个士兵趁我穿衣服的时候偷袭我，当然，偷看我洗澡不会有什么好下场的。从扶梯一直爬上去，一路干掉几个小兵后来到出口。出口左侧藏着三个敌人，穿过对面的小巷，又过了几道门后，我来到了一个中间有水沟环绕的地方。打开后面屋里的两台电脑，等红灯变绿灯后，我通过水下的通道来到了另一个房间。干掉守卫的两个人，沿着台阶和坡道，我找到一个有蓝色光源的入口，它的出口在一家饭店的大门对面（我估计谁要把饭店建在这里可赔死了）。干掉门口的几个守卫后向左走，绕过服务台，从另一个入口进去（这是一场艰苦的战斗，我的子弹都打光了，大家要注意节约哟），在一间破烂的大厅里，高高低低站了不少人，一起来吧！沿着大厅塌下来的石梁，我找到了一个墙洞钻了进去，出来时到了饭店的客房，在一扇关着的门后，我见到了一位女首领。套了一阵交情后，她给了我一杆枪（看来长得帅就是有用）。

我从屋中的地洞下去（如果看不清就按鼠标右键使用辅助魔法，或调亮显示器），沿着洞里的扶梯一直爬到顶，小心不要掉下去，然后跳上对面的出口。呼！休息一下。从楼道里一扇打开的门进去，穿过通道，我来到了天台上。乘坐天台上的升降梯，我又来到了屋顶，干掉几个敌人后怎么下楼成了问题。先跳到旁边墙上的窄边上，沿着墙边一点点地挪，干掉一个士兵后，我被堵在一个出口了，面对外面三四个人的火力封锁，我毫无惧色。KILL 了他们后我按下右侧的开关，打开了大门。我向着欢迎我的人群走了过去……

沿着一条向下的坡道，我小心地前进着。沿路消灭了几个敌人后，我爬上了一个洞口，再把出口外的几个人干掉后，从另一侧的斜坡下去，我来到了一个很宽敞的地方。按下旁边的一个开关，等平台升上去后，我才进了大门。一连爬上两个扶梯，绕过地板上的

洞，按下右边墙角的开关，我进了打开的大门。沿着通道走了一阵，我又遇到了一群敌人。干掉他们后，我踩着箱子跳到了刚才升上来的那个平台上（用画着一只长翅膀的脚的加速技能），打碎对面的窗子，我跳了进去。脚下的地板突然塌了，我掉到了下面的平台上。我沿墙边的电脑落到地上，还好没有受伤。拣足了装备继续前进。前面屋里的敌人很猛，要小心应付。从左侧的通道一直走，来到了一个三岔路口。从扶梯上去，尽头有一个开关，然后再把左侧房间的敌人清光，最后再从右侧的门进去，里面还是一个三岔口。左侧的房间里关着一个女犯人，为了救她，我从右侧的楼梯上了二楼。在最里面的房间里有三台控制器，颜色为红、灰、绿，记住后，我来到第一个房间，里面有四个开关，按刚才的顺序把三个一样的开关按成红、灰、绿的顺序，"啊"一声惨叫，"对不起，按错了"，"啊"又一声，"对、对不起，不是成心的"，再按下里面的总开关（顺序错了总开关按不下去）。然后我又跑到楼下，救下了那位女士，并背起她一起逃命。

从旁边的门进去后，升降梯把我们送到楼上。沿着通道一直走，尽头是一扇大门，打不开，看来又得找开关了。从旁边的通道进去，里面的屋里有不少好东西。前面的通道到一个监狱。从监狱旁边的台阶下去，里面是一个环型的通道，按下最里面的按钮后回到监狱，从那里的电梯上到二楼，再按下二楼平台上所有的按钮后回到那扇打不开的大门前。进了大门后先干掉一个大家伙后，到右侧的房间打开开关，然后再进那道门。我来到一个房间，路有两条，进门或是进旁边的通道。进门，则来到一个角斗场似的地方，干掉一票人以后得到一些枪和子弹，然后还得回到原处。想想我还是进通道吧，上楼梯，两侧的房间好象蜂巢一样，每个房间里都有敌人和装备，看你当时缺什么了。通道对面有一个出口，沿着通道消灭了不少敌人后，我又干掉了"一个大个儿的"。下了升降梯后，进右侧的通道，一直走，一路上又有不少老朋友欢迎我。穿过了几

道门，又上了一道扶梯后，我回到了城市里。把背上的女人送回酒吧后，我似乎有些无所事事。在城里闲逛了一阵后，在一间房子里，一个虚幻的人影和我讲了一大堆话后，我又被送回了那个阴暗恐怖的地方。在那里，我一个人对付了两个大怪物后（记得用法术），一道闪电又把我带到了另一个城市。

在城市里，我见到了一个战士，他和我聊了几句后就跟我打起来了。干掉他以后，旁边有一扇门打开了，里面冲出个小鬼，一起干掉。进了房间，按下里面的开关后，回到刚才谈话的地方，从那扇门进去。坐升降机下楼后一直向前走，接连穿过几道门后，下楼梯，这里是一个实验室。从实验室左侧的门进去，尽头有一个升降梯。我来到另一间实验室，从绿色的通道进去，我见到了一位女科学家，和她寒暄几句后，从她后面的升降梯回到楼下，我进了对面的大门。接连又穿过几道门后，又消灭了不少敌人，然后打开通道右侧的一扇门，进到里面才知道我没走错。下楼梯，打开路中间的两个控制器，在控制器两侧的房间里拿到血液以后，从前面的楼梯爬上去，里面有一道门。除了“挡路者死”以外，敌人似乎没有什么更好的选择，干掉两个大家伙后，我轰开墙上的一块挡板冲了进去。我掉到了水里，周围都是下水道，只有水下的一个井盖没有盖好。我从那里潜了下去，浮出来时正好有一架扶梯让我爬到地面。干掉门里的几个守卫，我才看出来这里我来过，前面一个大井盖打开着，没的说，跳吧！我沿着唯一的路一直走到一个左右的岔路口。左边是条死路，还是走右边吧。下了几个坡，又穿过了几个水坑，我沿着楼梯开始向下走。下到底以后，小心地沿着木板一直走，一路上还要对付一些可怕的怪物，木板尽头的地上有个洞，跳下去（可能会减点血），继续向前。在一个路口停下，按下左侧的一个开关，对面出现一间房子，里面有补给。然后向左走，尽头有一道门和一个开关。出来后一直沿着左手走，我看见了地上的一个大洞，天哪，再往下走就到美国了!!! 跳下去后从中间的洞进去，

一直沿左侧走，过了一会，我见到一个扶梯，上去按下开关后继续走。又走了一阵，我见到了水下的另一个洞，潜下去后我很快游到了出口。爬出洞口，我掸了掸身上的水，又开始奔波。从一个士兵身后的台阶上去，我来到了基地里，和几个士兵谈过话后，我开始在基地里瞎转，目的是找人，方法是不要急，恕我卖个关子，反正也不用打架，慢慢来就是了，总有转完的一天。找到那个我救回来的姑娘后，我又去和给我枪的女人聊了几句，又和下面的光头唠了唠。再回到受伤姑娘那里，从打开的地道跳下去，在一幅天使画像旁有个洞，钻进去后，找到一个盲人，和他聊几句后，从里面的一扇门中出去。在通道快到尽头的右侧有一个方型洞口，穿过那个洞口，我来到一所神庙里，在一间蓝绿色调的大屋里，一只凶猛的怪兽向我扑来……我从旁边的一扇门进去，见到了几个战士聚在一起，于是我就凑了过去聊了一会……

我又出现在街区里，干掉了几个小兵后，我进了一栋大楼。一路杀将进去居然无人能敌，我正心中暗喜“武功大有长进”时却被一台电脑给难住了，看来还是要文武双修才可以呀！按下两台电脑的开关，对面的电梯门缓缓地打开了。到了楼下，穿过楼道，对面还有一个电梯。来到下一层，在房间里我见到了一个战友，他帮我打开了一扇门。穿过门，我从升降梯来到二层，从前面的门里补充一下装备后，从左侧的门进去，坐升降机来到上一层，沿通道进门，又是一个升降机。从现在开始，出现了许多机器怪物，建议用火箭筒（5 号枪）两炮一个。沿通道尽头左侧的路走，爬上一个长长的斜坡后，跳到路左侧的横梁上。对面的门后还有一架电梯。干掉三个守卫后换乘另一部电梯继续向下。左侧有三个开关，右侧有一扇门。按下开关后右侧通道边的三个圆门打开了，里面各有几个机器零件，拿到后继续前进。一连穿过几道门，我又回到刚才见到战友的那个房间，这次所有的房门都打开了。随便找一个进去吧，我在一间满是盔甲的房间墙上找到一个洞，从里面出来后沿墙边的

斜坡下去，穿过地下管道，从另一端的楼梯再上来。在房间墙角有一个扶梯，上来后我就回到了基地里。找到基地的负责人后，听说那个受伤的女孩死了，我赶紧跑到她的病房一看，果然，她真的死了。幸好我是个天使，一个复活魔法就搞定了，旁边的卫兵看傻了眼，赶忙把负责人叫了来。互相吹捧了一阵，我想借机到武器库去取些装备，结果在那里我又被送回了神界。和座位上的女妖经过了一番魔法与魔法、魔法与子弹之间的对抗后，随着椅子上飘起的一阵清烟，我再一次被闪电送回了都市里。在城里转转，找一些装备后来到地铁里，沿着铁轨一直走，爬上前面的站台后上台阶，继续向前走。走了一阵子，我遇到了岔路，随便选一条啦，最后都会把你带到一间废弃的仓库。穿过仓库，我来到了城市的下水道边，一捏鼻子，我跳了下去。穿过长长的水渠和管道后，我又跳到一条横沟里，向右走，拧开水下的两个堡门，穿过水管，来到一个方的水池里。水池边有一条小路。出口后向右走，第一个路口左拐，我见到了给我枪的那个女战士，她把门打开后自己就爆炸了（小心离她远一点）。从她打开的门进去，我见到了一个拿钢管的家伙，不要理他，我跑到墙边，拉下扳手，一道沉重的铁门打开了，赶紧进去。坐升降梯来到二层，打开通道尽头的门，一直杀过去。从里面通道右侧尽头的门进去，砍杀一阵后下楼梯。穿过几道门后，我好象来到了办公区，踩着敌人的尸体，我来到了最里面的那道门前。和里面的教授谈了谈，我打碎了教授身后的窗子跳了出去。通过院子里的下水道，我沿着地下的通道着实转了一阵，找到了一间有 4 个开关的房间。拉下最后的一个开关后，我出来向右走，旁边房间的屋角有一个洞，我毫不犹豫地钻了进去。爬上尽头的梯子（其实只是一些突出的边框），来到了上面的房间。沿着通道一直走，尽头的鼓风机又把我吹到了上一层。干掉几个卫兵，我从旁边的门进去，在屋里找到一台升降机后，我来到了另一层。沿右侧的斜坡下去，穿过几道门后，从一间有两个土坡的房间左侧的门进去，我穿

过几个房间，又进了一道有黄条的门。在里面我没有找到出路，只好再一次跳进下水道。出来后穿过一道门，在一间有闪电的屋里，我按下了控制器的开关，然后我从控制器右侧的扶梯爬了下去。在底下的通道里，我一路飞跑，接连上了几个大坡后，我沿着扶梯爬到了地面。摆平了几个钢铁大汉后，穿过长长的街道，我在一间屋里找到了一个地下通道。走了一阵我忽然发现这就是我们原来的基地，可是怎么变成这样了？我找遍了整个基地，没人。我只好从基地另一端墙上的洞翻了出去。外面的社会很复杂，真的很复杂，坏人太多了。我好不容易才走到一个仓库，炸碎了角落里的下水道井盖躲了进去。在里面我找到一个地洞，钻下去，再炸开脚下的一个挡板后，我掉到了一个房间里。这里就是当初受伤姑娘养病的地方，在隔壁，我找到了基地的负责人。

我和负责人逃到了街上，从旁边的入口，我们来到了地铁，我一直向下杀、杀、杀，杀到了地铁车厢里，继续向前杀，直到我又见到了那个负责人。谁知他又变成了一个红色的幻影，向我说了一大堆废话后就消失了。我跳出车厢，来到了通道里。一路上干掉无数敌人后，穿过一座小桥，来到两扇门前。我打开右边门里的开关后，从左侧的门进去再拉下里面的开关后，我回头就跳进了河里。(有点绕嘴）从水下的通道进去，沿扶梯爬上岸，干掉几个疯狂的家伙后我穿过左侧的门，在一间满是柱子的房间里找到出口。我坐升降机上了楼，来到一间有两台电视的屋子，上面有一台电视里显示着一个丑陋的头像。从旁边的门进去，这里是一个环状的房子，通道右侧有一个洞，千万不要下去，否则后果自负。从一间有楼梯的房间上楼，来到一个有 4 台控制器的屋里，我打开了二层的开关。出了屋子，外面有一间深蓝色调的屋子，从屋里门后的扶梯一直爬上去，穿过一个一样的房间继续向上爬。我出现在一堆机器中间，在屋里好好找找，我发现了一杆大枪和一个向下的扶梯。穿过一条蓝色的通道，干掉控制器旁的几个人后上楼梯，通过一座吊桥

后开始向下走，穿过一连串的通道和房间，我找到了一架电梯，出来后，一艘飞船正在等着我。

从对面的门进去，拉下两台电脑中间的一个开关后，这个开关似乎有时间限制，如果开关前没有人，开关只能保持三秒种。想了好久我决定按下开关后先用一个加速魔法，再用一个时间暂停魔法，我飞快地跑到圆门对面的那道门里，呼！总算赶上了。进右侧的门，干掉两个机器人后上扶梯，从上面的小门进去，按下控制台上的开关后回来，下面一扇两边有图案的门已经打开了。从里面的扶梯爬上去，居然有人在守株待我的兔，小把戏，三两下搞定。穿过通道和一间机房，我见到了一条岔路。沿斜坡下去，爬下扶梯，摆平几个机器人后从屋角的小门进去一直走，乘升降梯来到楼下。我顺着路，一直摸到一个粗大的管道里，正前方的墙上有一个窗子一样的东西，从那里跳进去。这里对面墙上的圆洞里有两个开关，按下后再从原路返回，这次从里面的圆门进去，一路斩妖除魔，比孙悟空还要厉害！最里面的房间中有个向下的管道。下到半截有两条分支，选了面向扶梯右侧的那条，东拐西绕，我又在水里游了一会，浮出水面后找到了出口。出口向右侧走，进入房间后左转，穿过一架吊桥，我又走了一会才从通道一侧的墙上爬了出来。和几位兄弟打过招呼后继续向右走。一连穿过几道门和一道台阶后，我又穿过了一道菱形（八边型?）的门，那里有好多机器人，在热烈的气氛中，我又穿过了几个类似的房间后来到一扇椭圆型的大门前。一路猛冲，（具体过程略）来到一个有扶梯的房间，爬上扶梯，按下上面的开关后通过下面打开的门。使用加速魔法，迅速拉下房间两侧的开关并穿过中间的通道，穿过一堆救生舱似的东西后，在通道左侧我见到了一个躺在里面的人，问问情况后我还得继续前进。通过一个环型房间对面的通道来到一个货舱，按下一个门后的开关后，我从最宽的那扇门进去。一阵摇晃过后，我被送到另一个地方。在一个十字路口，我从右侧的门进去，里面房间墙角有一个小

洞，在里面钻了一阵，我掉到了铁轨上，爬上旁边的站台，又是一个十字路口，我进了正前方的门，坐电梯来到上一层。在这层有许多房间，我在其中一个房间里找到了一张 ID 卡，用它，我又乘上了另一部电梯。我一路向着主控室杀了过去，中间还换乘了一部电梯。在主控室，我站在中间的地板上，按下了面前的按钮。一阵轰鸣，地板开始下陷，把我带到了飞船的深处。

从电梯出来后向左转（这里是一个小迷宫），进第一道门，然后进屋中正中的那道门，沿着路一直走，在一间右侧有扶梯的房间停下，上扶梯，连上三个扶梯后进顶层的门，一路上当然少不了有人拦截，但他们是我的对手吗？一路向前冲，这种时候已经不能回头了。坐上通道尽头的电梯，我清点了一下弹药。等电梯停稳后，我继续向前走，前面的门里又出现了神界才有的怪物，他们在地板和墙壁上穿来穿去。几个凌波微步，我已经闪过两个房间上了电梯。我从屋中的管道跳了下去，来到了一间宽敞的圆柱型房间里，一个巨大的天使从地板中出现，我知道，最后的时刻到了……

飞船在一阵剧烈的晃动中炸成了无数碎片，而我则扑打着与生俱来的双翼飞向了遥远的夜空……

后记：我现在只有一个感觉，好长的游戏，难道 3DO 公司出的游戏都要玩家辛苦一年才能通关吗？每次当我觉得似乎要完成的时候，剧情又向下发展了。唉！难道是我智商太低？小脑不够发达？四肢僵硬？……如果你觉得痛苦，那么跟我来！

游戏秘技

游戏中按“回车”键输入以下字符：

csshroud - 补满盔甲和生命.

cshealth - 补满生命

csammo - 加满子弹

csguns - 得到所有武器

csyhwh - 上帝模式

csessence - 魔力无限
cshalt - 时间停止
csvanish - 所有敌人消失
cshost - 飞行模式

无畏战车 ★

游戏类型： 射击
语　　言： 英文
出品公司： West Wood
评　　价： ★★★★☆
方杖语： 西木头也开始做这种动作游戏了？不理解。^-^
注：此文原作者 Adonis 授权本书刊登该攻略。

游戏攻略

第一关：沙滩

离开运载车后，先敲掉右方山崖上的炮塔，沿着山坡上去可以看到敌人的阵地，但要进入敌人的阵地，必须破坏入口处的能量场，而能量场的开关就在沙滩最左方的一个屋子里。敲掉它，就可以进入敌人的阵地了。中途又会看到一个由六根桩子撑着的平台，把最右方的两根桩子敲掉，战车可以跳到半山上的甬道，沿着甬道有一个黄色的十字，那是补充战车防御盾能量的。继续走，来到一个门前，门是关着的。要敲掉上方的两个类似于探照灯的东西，门

才会开。进入一块比较开阔的地域，看到有六个类似于灯塔的能量站向右方的指挥中心输送能量，为了减少伤亡，敲掉所有能量站上方的炮塔，再把中央凹地内的敌人扫平。然后逐个关闭能量站，所有能量站的开关都在其下方的凹陷内，一般都有一、两辆敌人的坦克保护，所以要耐心地一个个消灭。关闭所有的能量场后，就可以进入控制中心了，敲掉上方那个闪着蓝光的物体，保护控制中心入口的能量场就消失了。沿着通道来到海滩，先把右方山头上的炮塔敲掉，再把远处山头上的炮塔敲掉。这里总共有三个火箭发射场，你离它太远，它不会发射火箭，只有靠近它们，才会露出火箭发射架，只要把发射架敲掉，整个发射场就废了。每一个发射场都有一些“保卫”，把三个发射场消灭后，就过关了，把战车开到远处的山坡上，打通挡路的障碍，我方的运输机会把你的战车送到下一关去。

第二关：矿场

离开运输机后，向前开，路上会有一些抵抗，把它们全部消灭，然后向右，进入一个比较开阔的山谷，再向左走，会看到一个依山而建的圆形建筑，周围有护墙，这是敌人的实验室。过了壕沟，看到护墙门是关着的，破门而入，走到实验室门前，同样破门而入，沿着隧道走看到一处屋顶有三根钢铁架子的实验室，在两个“V”字形钢架之间的墙上，有一个五颜六色的开关，把它打烂，面前的墙出现了一道门，走进去，发现又有一道铁门，铁门右方有一个开关，打开门以后，走进去，里头有一个盒子，拿到它后，你的战车就可以在水上活动了。原路返回，离开实验室，向前一直开到水边，没有路了，不要紧，勇敢地跳进去，你会发现战车自动变成了水上战车。沿着水路向前，小心路上敌人的战车和炮塔。在一块比较宽阔的陆地登陆，看到一个有绿色灯光的圆顶建筑，这是敌人的电站。左面有一道门，敲掉左右门柱上的开关，打开大门，沿着山坡上去，进入电站内部，有一左一右两个门，右边的是一条死

路，左边的一个是关着的，打开它进去可以看到有四个能源站在向中间的主能源站输送能源。把四个能源站破坏掉，这时，电站内部有声音提醒你电站马上要爆炸了，要你马上撤退。从原路退出，会看到有一个黄色的机器正在一个大矿坑里采矿，这是敌人的采矿机，马上瞄准消灭它。矿坑底部还有两个运输车，把战车开到它的后面，瞄准车内好象梯子似的东西给一炮，哇，整个散架了。旁边一个支架支着一根很粗的管子不知是干什么的，不管三七二十一，把支架打烂，再把管子打烂！不好，从管子里流出了不知什么液体，不怕，我的战车是水陆两栖的。流出的液体把大半个矿坑都填满了，突然看到有几辆敌人的小卡车从身后山崖上的隧道中开出来，索性跟着它们看看还有什么敌人。从隧道中出来，过了桥，收拾了保卫的敌人后，面前出现的是正冒着黑烟的工厂。把铁门打烂，进去看到一个不算太大的冶炼车间，中间是一个熔炉，两根输送线向它输送原料，输送线另外一头的墙里有一个开关，不打开它，就无法破坏中间的那个大熔炉。开了开关后，调转炮口对准原料箱进出的两个窟窿，注意，当这两个窟窿关闭时打它是没用的，只有当有原料进出时开炮才奏效。轰隆一声，敌人的兵工厂倒了，这一关也过了。原路退出，向右行驶，看到一座桥面竖起的吊桥，打开桥头的开关，放下桥面，过了桥就可以等着运输机了。

第三关：火山

下了飞机，一直朝前，消灭掉路上的敌人，过了桥，快到尽头时左拐，有一个门，打烂它，沿着路向上走是一个平台，平台上也有一个门，同样打烂进去，沿路一直走就进入了敌人的核心地带。向右绕过那三个小火山包，沿着大路继续前进，一会儿会在左侧发现有岩浆从两根粗管子里流了出来，不要管它，继续前进直到看到一个入口，进去发现原来那些岩浆是从下面的火山口里抽出的，打烂这个岩浆泵，从对着入口的一条路走，发现一个入口和另外的一条路，沿着这条路走到头又发现一个岩浆泵，毫不留情地打烂它，

这时，可以进刚才看到的那个入口了。过了桥向左，一直走到一座建筑物前，当然一路上少不了敌人的战车，这就靠你把它们消灭了。打开大门，进去发现是一个升降机，它自动把你带到装配车间，走到尽头，有一个盒子，拿到它。现在你的战车就可以在岩浆上跑了，升降机把你带到了另外一个出口，出去后向右，绕着中间的大火山前进。这时可以按 M 键把地图调出，地图上绿色的十字代表你，而绿色闪烁的方框代表你的目标。走到绿色方框代表的位置，看到半山上有一个入口，但桥没有放下，沿路走到桥跟前，放下桥面，安全进入火山内部。进去后右边有一条路，沿着一直走，到了最高的地方，看到一个关闭的大门，在其左边，有一个圆型上有十字的开关，打开开关，那扇门打开了，进去后一直走，沿着坡向下走，然后向右拐，又有一扇门，打开门上的开关，进去又有一个开关，这时可以打开开关，如果没用反应，就出去，外面肯定还有没有消灭的敌人。消灭了外面的残敌，打开开关，原来是一道电梯，它把你带到火山的山顶，出来后看到一个旋转的发光物体，这就是目标，对准中间的发光处发射一枚导弹它就上西天了。现在，这个火山变得十分不稳定，你得赶快离开，转身看到一个有“H”字样的墙，对着它打几炮，门开了，我方的运输机就在那里等着呢。

第四关：城堡

下了飞机，你发现自己正处在一条小河里，出现在面前的是一座坍塌的桥，转身向前，左方出现一个山谷，这时，要小心，前面有一辆敌人的战车和一个炮塔，消灭了战车和炮塔后，从前面桥下驶入水中，沿着河道向前，消灭两边岸上的敌人，一会儿看到河中间有一个教堂似的建筑，从它的左右两边不停地有火箭发射升空，先不管它，继续前进，绕过火箭发射场，最后，看到一座大坝，打烂上面的三个闸门，从上面流下的水把河道填满了，这时，你可以开到陆地上与敌人周旋了。过了桥，来到火箭发射场跟前，先把左

右两个火箭发射井敲掉，再把那个花瓣形的东西打烂，这时，它仍然可以发射火箭，不要着急，绕到它背后，打烂另一个花瓣形的东西，右下方有一个类似的开关，打开它，左面又出现一个类似的开关，打开它，上面又出现一个开关，打烂它以后，整个火箭发射场就瘫痪了。离开发射场右方有一个铁路桥，从下面的桥洞过去，这里要小心，有一个激光发射器，消灭了它之后，一直向前，把拦路的敌人战车全部打翻，随后便出现了敌人的化学工厂，走到山跟前，地上有一个圆桶状的东西，上面写着 Pipeline Valve，表示下面就是输送管道的阀门，把它周围的土炸开，露出了阀门，打烂阀门，整个化工厂就废了。从原路返回，这时，你要进入城堡内部，但找了半天也没有找到进去的路，但你发现经常有一辆火车从城堡里进出。有办法了，我们可以跟着火车进去。注意，不能跟得太近，它会用激光打你。顺着铁路一直走，直到一个不算小的大厅，从缺口上去，前面有一个入口，右侧的墙上有一个写着 Recoil 字样的壁画，打烂它，出现一个开关，打开开关，墙上露出了一个入口，进去看到一个类似控制台的东西，把控制台中间的面板打烂，大厅中间发生了变化，出现了一个大柱子，不理它，沿着通道向前直到面前出现一个很宽阔的平台，右方有一个高高的建筑物，这就是敌人秘密研制武器的场所，把周围那些不要命的敌人全部打烂。再对着这个庞然大物发几炮，这一关就过了。同样，找到运输机降落场，上了飞机，扬长而去。

第五关：雪地

这一关的一些地方不太好找，所有要充分利用地图。一下飞机，就有敌人的战车挑衅，迅速解决掉，转过前面的一座冰山，前面有两个好象电视发射塔的东西，这是敌人的通讯站，要想进入敌人的心腹地段，就必须找到入口，而这个通讯站应该就是进入敌人心腹地段的入口，于是把通讯站的天线打烂，地上果然出现了一个入口。进去后沿着通道向前一直走，直到面前出现另外一片宽阔的

战场，消灭掉所有的敌人，向左走，把封着路的冰块打烂，一直走到另外一片宽阔地，又看到了一个门，进去后看到一个旋转着的物体，这是敌人的克隆机器，先把它周围所有绿色的克隆箱打烂，再把中间的那个蓝色物体打烂，这个克隆机器就报废了。里面有一道门，进去发现出口被能量场封闭着，旁边的墙上写着 High Voltage，意思是高压电，打烂它，里面是一个能量源，对着左边的一座来几炮，这个能量源就失效了。

原路返回，朝左走，消灭掉路上的敌人，面前出现一个湖泊，向左拐，注意不要掉进水里，在第一个缺口处左拐，消灭迎面而来的敌人，在路的左方有一个门，进去走到头，转身，打开门左边的开关，原来是一架升降机，它把你带到了装配车间，走到装配车间的尽头，拿到盒子。这时你的战车就可以在水下作战了，把墙上的开关打烂，不好，脚下的地面裂开一条缝，战车掉了下去……还好，底下是水，这时，就可以完成你的第一个水下任务了，按 F4 键，战车变成了潜艇，按 Z 键下潜，沿着冰洞向前，出来后就来到了一个大湖底下。向左行驶，又看到一个位于冰山中间的冰洞，进去走到头，看到一个三角锥形的建筑物，这是敌人的电厂，负责向敌人的克隆工厂提供能源。它的底座有三个排气口，分别把三个排气口的盖子打开，在里头放一个遥控地雷，按 SPACE 键，引爆地雷，这个电站就瘫痪了。这时，对着你进来的那个洞口又出现了一个洞，进去沿着冰洞一直走到头，看到一堆的克隆箱，前面有两个控制器，打烂它，所有的克隆箱就废了。浮出水面，看到的是敌人的克隆工厂，中间那道门就是刚才看到的被能量场封闭的那一道门，它的两边各有一个建筑物，打开两个建筑物的门，里面各有一个开关，打烂两个开关后，听到一扇门开启的声音，但不在这里，可能在水下，于是就下潜，果然看到出现一个入口，进去又发现一堆的克隆箱，转身看到四个开关，全部打烂它们，这个克隆工厂就报销了。浮出水面，看到原来封闭的门已经开了，顺着这条路出

去，不远处就是运输机的降落场，上了飞机，你离最后的胜利就不远了。

第六关：地下城

这一关是在地下作战，一开始，在飞机上俯瞰城市，发现一个十分巨大的火山坑，下了飞机，找到这个火山坑，顺便说一句，在这一关里，地图是没用的。所以没有办法，只能慢慢找火山口，为什么要找它？因为进入地下城的入口就在它的旁边。在火山口的旁边一座大楼下发现一个门，但是被能量场保护着的，而能量场的开关在这座大楼的两侧，不过，要打烂它必须站得远点。打烂这两个开关后，就可以进去了。走到头是一个升降机，打开它，它把你带到了敌人的地下基地，共有左、中、右三条路，这三条路先去哪里后去哪里是没有关系的。不过听到同伴说左面的是第一个，所以先去左边，一路上少不了敌人的骚扰，统统消灭掉他们，在最里面的左方有一个能量站，开关在墙上，打烂开关，能量场消失了。地面下陷，露出一个入口，进去走到头，那是一个传送器，它把你送到了一个山谷里。消灭掉迎面而来的敌人，沿着山谷向前，又有讨厌的敌人战车，消灭它们，继续前进，发现左方有一个山坳，拐过去，有一个大门，打烂门上的开关，封着大门的柱子便缩了回去，进去以后又有敌人的战车，走到头发现中间有两个被能量场保护着的炮塔，四周的墙上有三个被能量场保护着的激光发射器。这些东西无论怎么打都打不烂，最奇怪的是周围的那三个激光发射器，你不打它，它不会打你。如果你打它，它就会朝你发射一束死光。既然这样，能不能以彼之道还施彼之身呢，反正也无路可去，就试试吧！开足马力，跳到墙上的架子上，开到比较高的那个平台上，让激光发射器、中间炮塔和你的战车成一条直线，然后稍稍偏一点，向激光发射器打几炮，它会朝你发射激光，你迅速躲到炮塔的后面，让那束激光打到炮塔上，哈哈，炮塔和激光发射器统统报销了，地上原来关着的一扇门打开了，到头后发现是一个传送器，穿

过去看到一个像纪念碑似的东西，周围有三辆敌人的战车，消灭了它们以后，这里就好象没有什么事了。往回返，穿过传送器回到了基地入口处，所处的位置好象在一座桥上，下面是个水池子，跳到水里，下潜，看到一个很深的洞，潜到洞的最下面，旁边有一条通道，开到头，右下方有一个入口，进去到头，浮出水面，小心岸上的敌人，在这里又找到一个电站，同样打烂开关，从露出的门进去，又发现一个传送器，这一次，你被带到了一个沙滩，消灭了岸上的敌人后，下潜入水，沿着岸边走，会发现一个入口，进去沿着通道向前，前面有一个岔路，右边是死路，只能朝左边走，走到头后，浮出水面，看到一个旋转着的物体，该如何破坏掉它呢？仔细观察，发现黄色的塔状物有三层，而周围的那三个仿佛令箭似的东西是活动的，可以改变它的角度，让它发射的光照在不同的层上。有了，如果让三束光照在同一层上会发生什么事，试试吧！不出所料，那一层打烂了，如法炮制，打掉另外两层。在这里要有点耐心，多试几次，你可以把车开到下面一层打。毁掉这个东西以后，下面开了一扇门，进去走到头，发现是一个传送器，它把你送到了地下城的入口，这次，该走右边的一条路了，走没多远，发现第三个电站，同样干掉它，从下面的入口进去，来到传送器前，从上面的影子看出它会把你送到一个火山区。冲过去一看，果然如此，把冲过来的敌人消灭掉后，一直向前走，会看到一个关着的大门，左边有开关，把开关打开，门开了，里面有敌人的战车，消灭掉，走到头看到一个上下运动的东西，周围有五个关着的铁门，把它们全部打开，其中有一个是通往传送器的，不过是关着的。这时，朝着那个上下运动的东西狠狠地打一阵子，整个建筑就塌了，那个关着的门也打开了，走到传送器跟前，穿过去，发现那个像纪念碑似的东西在朝我开炮，而且露出了三堆像能量块的东西，先把它三面的三个炮塔打掉，然后再把那些能量块打烂，哇，整个建筑发生了大爆炸，敌人的核心被摧毁了。

OK，你胜利了。

尾　声

玩家看到这部游戏后会问道：既然 Zipper 工作室是 Westwood 的下属，那么这部游戏跟未来即将上市的《命令与征服：泰伯利亚之日》之间有没有什么关系，它是不是后者的另一个风格的版本呀？事实上，本游戏跟《命令与征服：泰伯利亚之日》之间没有任何关系。



三角洲特种部队 

游戏类型： QUAKE TOO
语　　言： 英文
出品公司： NOVALOGIC
评　　价： ★★★★★
方杖语： 赶紧上网去战斗，扬我华人之雄威！

游戏介绍

“三角洲特种部队”是由 NOVALOGIC 在 1998 年底推出的第一视角射击游戏，由于不支持 3D 的硬件加速，即便使用 1024×768 的分辨率，画面也是一片马赛克，被 VOODOO 惯坏了的玩家当然对它不屑一顾。但到了今年年初，在京城大大小小的网吧里，最热闹的还就数“三角洲”了，原来玩家们终于发现了它联网时的乐趣。与“彩虹六号”一样，“三角洲”也是关于特种部队的射击游戏，不过它在操作性及耐玩性上都超过了“彩虹六号”，当然这是指联网游戏时。

武器篇

在“三角洲”中提供的武器就是美国三角洲特种部队现役装备的武器：

M4 5.56毫米突击步枪：每个弹夹可装30发子弹，有效射程500米，配有四倍放大瞄准镜，并装备M203 40mm榴弹发射器。M4突击步枪可进行单发及三连发点射，射速较快，是各方面较平均的武器，适合中、近距离的掩护或冲锋。M4所带的M203榴弹发射器，射速为三秒一发，可以用来清除掩体或房屋里的敌人，即使不用瞄得很准，也可以在近身的遭遇战中使用，但要注意榴弹如果打在离自己很近的地方是不会爆炸的，战斗时要小心使用，另外，密集地将榴弹打到敌人的基地里，虽然作用不是太大，但也能造成一种心理压力。游戏中每人携带12个弹夹和18枚40毫米枪榴弹，M4的性能平均，中距离有枪榴弹，远距离有瞄准镜和三连发点射，是使用率较高的枪支之一。

德国Heckler & Koch 9mm MP5：先进的微型冲锋枪，装弹30发，有效射程100米。反恐怖部队一般都配备此枪，但在游戏中由于其没有安装瞄准镜且威力较小，一般很少有人使用。

M249班用机枪：最大装弹200发，有效射程500米，也可进行单发点射。M249的射速极快，很适合冲锋时使用，但没有配备瞄准镜，只能在近距离内发挥威力，游戏中每人携带3个弹夹。

M40A1 7.62mm狙击步枪：每个弹夹装弹5发，有效射程800米，装有8倍放大瞄准镜。M40A1给人的感觉就象是个打鸟的猎枪，它子弹的威力太小，在大地图里，稍微距离远一点，子弹就有明显的下落，由于这个提前量很难算，使用它的人也寥寥无几。

Barrett狙击步枪：每个弹夹装弹10发，有效射程1500米，装有8倍放大瞄准镜。Barrett是有效射程最远的武器，对隐藏的敌人有很好的牵制作用。但是，既然它是狙击步枪，那它的射速当然是非常慢的了，想打移动中的敌人就需要一定技巧了，同时它在射击

时有一些后坐力，不过影响不大。除此之外，Barrett 有个弱点，就是它携带的子弹数量很少，仅有 4 个弹夹，因此使用 Barrett 狙击枪时，一般携带的辅助武器是弹药箱，它可以多带一倍的子弹。使用 Barrett 时最大的麻烦就是与敌人近距离的遭遇，你除了用手枪和手雷自卫以外，就只能靠上帝保佑了。Barrett 狙击枪也是较常用的武器。

除了基本武器外，每个队员还可带一种辅助武器。其中有可遥控引爆的炸药包两个；两个 M18 “砍刀” 地雷，其中装填的是 C4 高爆塑胶炸药，爆炸后可散出大量弹片，杀伤范围很大，它可使用触发和遥控两种方法引爆；两枚 M－72 轻型反坦克火箭炮，它使用 4 倍放大瞄准镜，游戏中它的射程几乎为无限远，适于歼灭隐藏在建筑物中的敌人。另外每人还有近身肉搏用的 0.45 手枪或 0.22 无声手枪和 5 枚手雷，如果全部弹药都用光了（几乎不可能出现的情况），那你只能挥舞着匕首等死吧，但也别小看匕首的作用，在水下的搏斗中，唯一能发挥作用的武器只有匕首了。望远镜和激光测距仪可以帮助没瞄准镜的队员发现远处的敌人。

技巧篇

“三角洲”中，你作为一名特种队员，最重要的就是格斗技巧，在远、中、近各距离的战斗中，各种武器的选择和使用也是非常关键的。

在近距离战中，武器当然是以火力强劲的 M249 机枪为首选了，其次就是 M4，如果你使用狙击枪，那你最后还是收起来，改用手枪或手雷吧（别把自己炸死了）。在作战中武器是一方面，更重要的是你的动作，给新手一个忠告，那就是：与敌人对射时，一定要做横向跑动，否则会死得很难看，其中道理自己琢磨一下就明白了。如果在敌人没发觉情况下，从他身后突击，匕首有时比枪要管用，另外在水中的肉搏战中也要用到匕首，还是该好好练练准头的。在较近距离内杀死使用 M249 的敌人，要小心他倒地前的反

击。

在中距离的战斗中，M4 就可以发挥最大威力了，它的子弹尚在其次，其枪榴弹是最致命的，只要掌握得好，敌人很难躲过。

在远距离时，狙击枪可以一展所长了，它借助高倍数的瞄准镜可以较容易地发现敌人。但你能看到敌人，敌人也肯定能看到你，这时选择隐蔽的位置非常重要，居高临下虽然视野开阔，不过同时你也暴露在众目睽睽之下，因此最好不要躲在山顶，山脊的凹陷处是最好的地点。在没瞄准的时候别随便开枪，因为你射出的子弹会暴露你的位置，追踪敌人射出子弹的轨迹，比较容易发现敌踪，这时需要的往往不是眼神，而是耐心。

战术篇

在这里讲讲在联网作战时的一些技巧：

“三角洲”的联网游戏有夺旗、死亡竞赛、攻山头以及组队的死亡竞赛和攻山头等几个模式，每种模式都有不同的排名方法或胜利条件，作战技巧也截然不同。

在夺旗模式中，队员们分成红、蓝两队，而目标是散落在一片很大范围内的若干对方颜色的旗子，当一方先将所有对方的旗子抢回自己大本营的大旗下之后，此盘游戏结束。每个人的排名是先按抢回对方旗子数的多少，其次按杀敌数和死亡次数排定的，因此抢旗子才是夺旗模式中的首要目标。但是也不能所有人都去抢旗子，应该有一些分工的，除了去抢旗子的人，还要有掩护的、阻击牵制敌人和守卫大本营和己方旗子的队员，他们使用的武器也应各有不同，掩护的人使用 M4 或狙击枪比较合适，而端着机枪去抢旗子才够酷。出去抢旗的人要尽量避免与敌人发生冲突，由于对方的旗子一般都靠近对方的大本营，跑出大老远的，结果被敌人一枪崩回去多亏呀？在双方为了几个旗子僵持不下时，就要看谁的防守好了，只有守住自己的旗子，才能为对友赢得更多抢旗子的时间。

死亡竞赛中，一盘游戏一般是 15 分钟，以得分数定名次，分

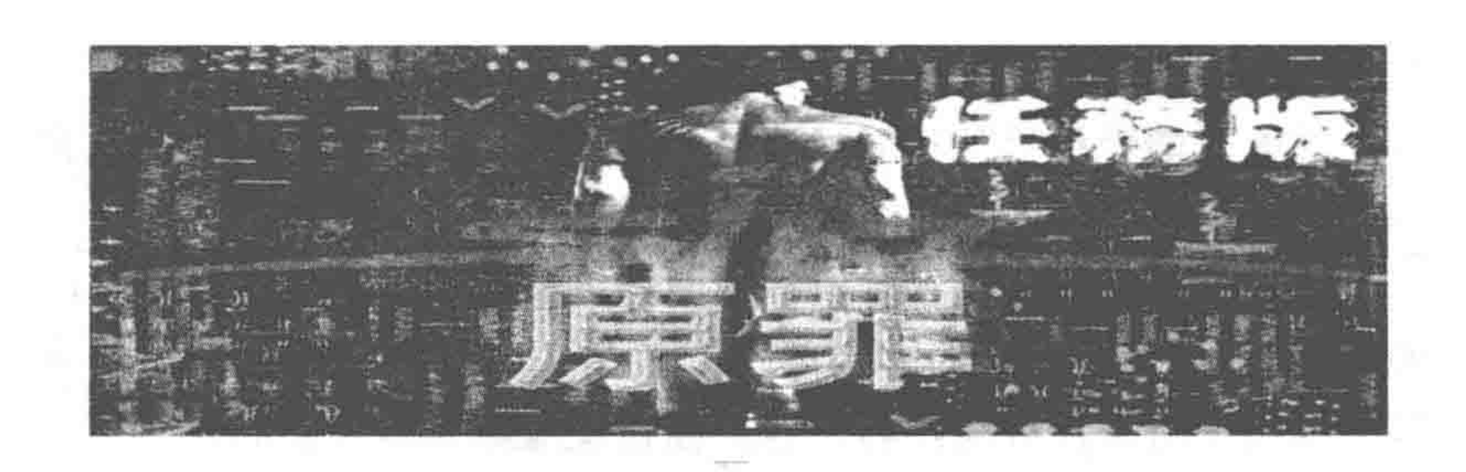
数是根据杀敌和自己死亡次数计算的，没别的特殊规则，见到的人都是敌人，端着机枪乱扫才过瘾，要是喜欢用狙击枪的，还是躲到远处的山上吧。

攻山头模式就是要冒着枪林弹雨冲进指定地点（地图上画圆圈的地方），在保持足够的时间后（一般是 15 分钟），即可结束，并按在圆圈中的累计时间排名，因此在这里躲藏是最重要的。

在团队的死亡竞赛中，由于敌人出现的方位较为固定，所以不用太注意身后，只注意前面即可。在团队攻山头时，当某一方的一名队员进入圆圈内时，就开始计算，但要小心，如果这个队员被杀死后，他积累的时间则全部减去，因此一般同时有两人进入圆圈则较为保险。

另外在游戏中，笔者发现了一些 BUG 可以用来作弊，那就是在有两层的建筑物上（如围墙、二层楼小楼），站在上面，先卧倒（默认键为 Page Down），再转为跪姿（默认为 END 键），就可以落到楼下，这样就可以进到墙里或不可进入的房间，你能看到外面的景物并可开枪，而敌人看不到你，用枪也打不到你，但要小心炸弹。另外在死亡以后，在恢复的一瞬间，你可以穿墙而过，这样就能钻进一些实心的建筑物里面，效果和上面的情况一样。

“三角洲”可以通过各种方式进行联网作战，其中最刺激的是在 INTERNET 上由 NOVA 提供的免费站点上的作战。连线游戏时，先连通网络，选择多人游戏中的 NOVA WORLD，再点 JOIN 就会弹出一个网页，选择相应的地图就可以开始游戏了。该站点的在线人数一般都有五六十人，你能随时在各种模式的游戏中找到对手，这是局域网所无法相比的，但由于网络的延时，使对敌人的瞄准变得较困难，不过这也阻止不了大家的热情。笔者在“三角洲”中用的名字是“WANGZHAO—CHINA”，欢迎大家参加网上大战，一起去爆捶那些老外们！^o^



原罪 ★

游戏类型： QUAKE TOO
语　　言： 英文
评　　价： ★★★★★
方杖语： 那婆娘长得真恶心^-^

游戏攻略

2037年的某日，总部中传来了急促的警报声，值班警员Blade跑到通信室，向助手JC询问情况，原来城市银行遭到匪徒抢劫。于是，Blade乘直升飞机紧急出动。

Over Freeport City Bank

直升机来到Freeport城市银行上空，在银行门口，Blade先消灭两名持冲锋枪的匪徒，当直升机转过来之后，小心对面屋顶上有三座火箭发射台，将发射台摧毁后，直升机会慢慢落在银行的屋顶上。

Freeport City Bank

从屋顶的天窗跳进银行，上楼在一间办公室桌子上取得保密室

的钥匙。再前来到一个有喷水池的大厅，看见那个惯犯 Mancini 在右侧的柜台中，Mancini 见 Blade 闯进来，急忙命令手下的匪徒袭击 Blade，同时将柜台上的防弹玻璃降下来，干掉四周的匪徒后与 JC 联系，JC 用计算机遥控将防弹玻璃打开了。追进门后，远远地看见 Mancini 逃进金库的大门，并且启动了自动防卫系统，用刚才得到的钥匙打开旁边的一扇大门，来到一间有很多计算机的房间，楼上只有一个装有密码锁的门，开枪打碎旁边窗户的玻璃，纵身跳入，这里就是保密室。使用屋里的电脑把银行的保安系统关闭，再打开所有密码锁并且查到金库大门的密码。回到金库的大门处，输入密码，进入金库大门，干掉两个敌人，看见 Mancini 跳入一个大坑中逃走了。

Abandoned Buildings

从大坑跳下后，发现置身于一条人工挖成的隧道中，在隧道尽头躲过定时炸弹，在墙上推动其中一块大石块，露出一个大洞，顺着两个斜坡爬到顶上，从洞中钻出去，再向前走到屋外的一个桥上，可是还没站稳，脚下的木版就断裂了，Blade 一下就掉到楼下了，消灭周围的敌人，走回大楼，爬上楼梯右转再上楼，顺着木头爬上屋顶，从旁边洞中跳到断桥对面的楼上。再向前走，刚要从楼梯上去，楼梯也断掉了，以所剩的地板为踏板跳到对面，从窗户出去，然后跳到对面楼上，在尽头到楼里面，大楼里面到处是破烂坍塌的地板，运用几个高难度的跳跃，到达对面，在木板尽头的墙上有三块突出的砖头，逐个跳上去，回身跳起抓住一段半截的梯子爬到楼上，跳到对面从窗户出去，沿着大楼外面狭窄的过道一直走，再进入木版旁边的窗户，从里面的一个裂缝落下，消灭两个匪徒，向前过关。

Construction Zone

从大楼中出来，在小巷中干掉突然冒出的狙击手，用垃圾箱做垫脚石，纵身抓住梯子爬上旋梯。沿着旋梯一直爬到屋顶，先解救

一名人质，加速跳到对面楼上，干掉所有的敌人，来到屋顶的另外一边，下面是个施工的现场，沿着楼房的边缘跳下，在工地旁的一房间中遇到一名像工程师的人，经过盘问他供出了 Mancini 指使他挖了通向城市银行的地下隧道。走出房子，先开枪引爆铁栅栏门后盛放易燃气体的钢瓶，将大门炸开，进入大楼直接跳入地下室，注意黑暗中匪徒的偷袭，向前穿过堆着很多破箱子的过道，打开一扇大门走出大楼，但是前面是一个大坑，跳下去后，用枪打断头顶上吊车的缆绳，落下的钢梁将管道砸裂，水面渐渐升高，在适当的高度跳进干涸的下水管道。在黑暗中一阵穿行，从下水道出来后迅速跳到坑外，引爆左侧木栅栏后的充气钢瓶，从炸出的缺口中进入，在尽头跃入一个坑中，蹲下爬进大楼地下室，从地下室跳上一层，从大楼的另一边出来，骑上门口的四轮摩托车，沿着木板越过两道矮墙，看见 Mancini 逃进一座大楼的地下室，消灭旁边几个匪徒后追进去。

Abandoned Subway

大楼的地下室原来通往废弃的地铁道，消灭零星的匪徒，从扶梯下去，向右取得钱袋，突然传来一声怪叫，从角落中冲出一个可怕的怪物，但是几枪之后，怪物就逃走了，还把墙撞出一个大洞，从洞口进入地铁站追击怪物。在男、女厕所中各找到一个钱袋后向前走，突然后面的屋顶坍塌，大石块堵住去路，刚才那个怪物又冲了出来，一定要用冲锋枪将它逼在一定距离之外，不一会它又撞开门逃走了，追进去后被三个匪徒阻挡了一下，怪物又不见踪影。从地上的开口跳下，从扶梯向下，来到坍塌的地铁道上，消灭几个敌人后从对面的门进去，就来到地铁的站台上，在消灭匪徒的同时向前冲，在尽头下扶梯，进入地铁车厢，列车缓缓向前行驶，忽然那只怪物又打破车厢顶闯了进来，再次将它击退后，列车到达了车站，一下车就看见那只怪物杀死了一名地铁工作人员，愤怒的 Blade 举枪杀死了怪物。

SinTEK Chemical Plant

两个小时后，经过法医的检查，发现那个怪物就是 Mancini，并且在他的体内发现了一种叫“U4”的药物，JC 告诉 Blade“U4”是一家化学工厂生产的，于是 Blade 赶到了那座化学工厂。从工厂的大门进入，如果看见秘书小姐一定要快速上前，在她拉响警报之前将其击毙。然后直奔工厂的员工休息室，将看到的员工全部击毙，在浴室外的一名员工身上能搜到通行卡，在衣柜中可以找到一套工厂的制服。接着到保安人员休息室，快速将二楼的保安全部打倒，可得到消声器。打碎玻璃，跳上前面转动的风扇，打破对面墙上通风口的铁窗，然后跳进通风道，在通风道中一直摸索向前，注意寻找叉路，向上爬出通风道，脚下是快速旋转的风扇，用枪破坏墙上的开关，风扇就会停下。再回到工厂一层。用无声手枪干掉所有员工，并且在一间有封条的房间中找到一个武器的零件，最后在电梯旁使用通行卡，进入电梯。

SinTEK Chemical Plant Part2

换上工厂员工的制服后，乘电梯下楼，先收起手上的武器。出电梯以后，穿过一道门进入实验室，再走进旁边的门，杀死楼下监视器前的警卫。然后，返回刚才电梯处，打碎秘书室里通风口的铁栅栏，进入通风道，出口处是通风机机房，由于上一关破坏了机器的开关电路，那个巨大的风扇叶片已经停下来了，跳下去破坏左侧小个的通风机叶片，干掉周围的守卫，向前是安全区的入口。先从右边的门走，走到尽头后可以看到楼上一个有防弹玻璃的房间里，一名工程师模样的人关闭了一台机器。JC 告诉 Blade 那个人就是工厂的主管 Skander。返回刚才安全区的入口，进左侧的门后，干掉警卫和主管 Skander，从他身上取得安全区大门的通行卡。经过安全门的两次扫描后（绝不能碰那两道红外线），进入高度机密区。在监视室干掉两个警卫后，先用计算机关掉警报，然后在计算机中输入工厂主管 Skander 的名字，可以得到他的密码。从旁边的门出

去，在过道拐角办公室里的计算机中输入查到的密码，可开启存放U4药物的保险库和旁边的电梯。出办公室进入保险库取得U4的样品，回到主管办公室，乘电梯下楼，在附近的实验室里找到分析仪(Bioscanner)，把U4样品放入机器里，再启动分析仪，将分析结果传送回总部，JC发现这些是极高纯度的U4。完成传送后，在那台大搅拌机周围的墙上找到通风口，跳进去后，从下水道撤出化学工厂。

SinTEK Warehouse Part1

游出下水道爬出井口，这里是SinTEK公司的货物仓库，进入仓库要通过A、B、C三道关卡，每个关卡都有一扇电脑控制的大门。干掉几个杀手后，跳到一辆开过的卡车上，随着它进入仓库的A号大门。当卡车停下来后，下车进旁边的小门，消灭里面的守卫后，在二楼找到电脑，先关掉警报，再打开B号大门。进入B号大门后紧接着进旁边的小门，同样在里面二楼找到控制的电脑，打开C号大门。进入C号大门后要快速消灭里面的警卫，不要让他们拉响警报，否则仓库门口的自动防卫机枪就会向Blade开火（如果警报响起，可用C号门控制电脑关闭警报），进入仓库的门后过关。

SinTEK Warehouse Part2

进入仓库后，在里面的过道可以找到一辆搬运货物的叉车，开着车一路冲到尽头，下车后，在众多的箱子后面找到通往二楼主管室的门，在上楼时还要小心自动防卫的机枪，最后在一间会议室里找到仓库的主管，干掉他得到通行证。然后，打碎旁边的玻璃跳到楼下，用通行证打开旁边的大门，向前消灭两辆货车周围的警卫，绕到另一边，进入电梯后过关。

Biomech Factory Part1

出电梯后迅速消灭门口的守卫，不要让他触动警报。向前穿过几道门，前有一扇锁住的安全门。敲碎旁边警卫室的玻璃，取得通

行证，可刚进门，前后两扇门就被激光封住了，消灭从旁边钻出来的机器蜘蛛，等墙上通风口处的激光消失后钻进去，可以潜入工厂里。进入工厂，上楼后可以找到一台大型的机器，这就是生产U4的机器。分别打爆机器旁边的几个钢瓶即可摧毁机器。炸掉机器后，继续向里走，前面的门又被激光封住了，消灭机器蜘蛛，钻入旁边的通风道，从通风道出来后继续前进，一路上会有大量的警卫拦路，干掉这些警卫后来到一间控制室，从一名技术人员身上得到黄色通行证，再用电脑打开安全门，完成任务二。然后从旁边的门出去，穿过一个由三扇门组成的安全门后过关。

Biomech Factory Part2

先沿墙上的箭头到工厂的核心控制室（Matrix Core），找到计算机，先选择“MATRIX UPLINK”，将病毒输入进电脑，再选择“Security Doors”中的“Unlock Security Doors”将安全门的锁打开。回到开始的入口处，向左进入安全区，在里面的几个房间里分别按下墙上的三个红色按钮，可以关闭机器人的生产线。一直向里走，踩动地上的方形开关打开三层的闸门，刚一进门就看见SinTEK犯罪集团的女头目站在二楼控制室里，她把周围的门都封死后放出了两个合成机器人，摧毁了两个机器人后乘电梯来到二楼的控制室，拿起桌子上的绿色通行证返回入口处。再进入计算机中心（Computer Center），与一跪在地上的技术人员对话，可以强迫他用密码进入SinTEK集团的电脑数据库（完成附加任务，完成此项任务后可进入隐藏附加关）。用绿色通行证打开电梯，乘电梯到达顶层的直升机停机坪，那个女头目已坐飞机逃走了。干掉匪徒中的一个合成机器人，得到黄色通行证，打开楼上控制室的门，再用里面计算机打开停机坪的屋顶，总部会派直升飞机来，过关。

隐藏附加关：Missile Silo

Blade降在火箭基地围墙里，消灭周围敌人，取得通行证。进门后先从电梯旁边的竖梯上去，找到对讲机，乘电梯下楼。出电梯

后，一直沿通道向前找到发电机，开枪引爆钢瓶，炸毁两个发电机。往回进入刚才锁着的门，在岔路先向左，在尽头地下室里找到原来基地的工人，得到关闭火箭的密码。返回岔路向右，进入一间标有“Danger”的门，然后潜到水里，在水下通道里面找到梯子，上去后是一个十字岔路，分别通向一扇门，在其中一个门口找到一只断手，用那个手打开一号发射井的门，进入一号火箭旁边的控制室，用电脑打开发射井的开关，再打开通向二号发射井的门。进二号门，用电脑锁定弹头，再打开三号门。在三号火箭控制电脑中输入密码，停止火箭的发射。

Freeport Sewers Part1

公路的隧道被敌人毁坏，由于时间紧迫，Blade 只能另找出路。用枪打坏井盖上的锁，顺梯子一直爬到最底层，一路要消灭不少敌人。前面有一个机器，依次转动一、二、三号圆形扳手，打开下水道入口。从下水道游出去，跳上岸，穿过几扇门后，爬上梯子，再穿过几扇门即可过关。

Freeport Sewers Part2

打开门，沿通道一直走，爬上扶梯，打开对面的门。这间屋子的另一个门是坏的，从机器左侧钻到机器后面找到门。出门后跳到水中继续前进，找到一个梯子爬上二楼，打开左侧的门，穿过了一堆管道后，从另一侧的门出去，找到梯子一直向上爬，打开头顶的井盖，消灭几个狙击手，穿过旁边的房子后过关。

Freeport Dam

消灭周围的狙击手，穿过前面的房间后就是大水坝，先击落巡逻的直升机，再从大坝水位低的那面跳下去，下面有两个警卫在喝茶，干掉他们拿起桌子上的通行证，进旁边的门，在过道里消灭大量敌人，然后来到一个水坝发电站机房，在下面按绿色按钮将两台发电机关闭。

Sintek Oilrig

Blade乘快艇找到了敌人的海上基地，先快速用狙击枪消灭平台周围的敌人，登上平台进入基地内部，一直向楼上走，在一个锅炉房样子的地方，爬上机器跳过铁丝网，穿出屋子，来到了外面的平台上，绕过几个箱子，进了左侧的门，乘电梯到平台最高处，拐进了左侧的门。上电梯后，进入下一关。

Underwater Pass Part1

出了电梯，用电脑打开了屋子当中的一块地板跳到水里，干掉了几个蛙人后，从另一间屋子中的水坑中爬了上来。在屋中的壁柜里找到一张蓝色通行证和水下呼吸器，然后回到了开始的屋子。再一次跳入水中，打开水中一扇安全门，进去后又从一间屋子中的水中钻了上来，找到绿色通行证后，穿过旁边的门，用电脑关闭水中的安全系统。回到水底用绿色通行证打开大门后过关。

Underwater Pass Part2

这一关是一个海底迷宫，一阵穿行后找到大门，跟着水下运输船进门即可。

Hidden Dock Part1

跟着运输船进了几道门，从上面的梯子爬上去，上岸后向右走，上梯子，在电脑台上获得黄色通行证，并打开电脑。回到了刚上岸的地方，向左走进门后，打开门口的那台电脑后从屋里的另一扇门进去，拿到蓝色通行证。再一次跳到水中，在水下找到了一扇门。从门后长长的梯子爬上来，干掉一个匪徒后回到取得黄色通行证的地方，进入刚才打不开的那扇门。

Hidden Dock Part2

打掉门口的几个敌人后，进了下一个房间，打碎玻璃地板下楼，打开有把手的那扇门，在屋中电脑台上得到蓝色通行证，走进旁边的那道门，从右侧的通道走。坐电梯上到二楼，进入旁边的门，先上了楼梯，从旁边的门进去，找到黄色通行证，然后从楼梯

下楼。跳到水里，沿着水下的管道游到了另一边，从梯子上岸后，打开唯一的那扇门。

Jungle Pass Part1

Blade登上梯子，穿过一扇门，来到了一个平台，跳到水中，从一块石头上的梯子爬上对面的平台。上楼梯进高门，里面的房间里有两个OK按钮，按右侧按钮打开门出去后，忽然被两个像Mancini那样的变种怪物偷袭。冲到高处的一个平台，干掉两侧的枪手，冲进平台上的门后，按下屋中的OK按钮，进入打开的门。

Mntain Gorge

出门后，骑上摩托车向前冲，越过一座断桥，再躲过众多敌人的袭击，沿着高架桥一直走，来到了一个研究所。从大门进去后上楼。Blade突然觉得后脑一痛，眼前一阵发黑……

Containment Area 57

当Blade醒来之后发现自己被注射了U4，变成了怪物。冲出牢房，先关闭警报，别攻击任何人，穿过两道门，一个机器人打开了一个管道，跳进去，在迷宫里面杀死几个变种怪物，乘电梯回到开始的屋里。又有一个机器打开一个管道，这次是个水坑，躲开中间转来转去的杆子跳到对面的出口，穿过那道门，又回到那个房间里，进第三个管道。从水下的管道爬上岸后，在一间实验室里，钻进一台机器，被扎了一针后变回人样。拿起屋外桌上的钥匙，找到一些武器，打开实验里的一个小门，穿过红色的通道过关。

Xenomorphic Laboratory Part1

出门后爬上梯子，进后面的门，上电梯。穿过几间实验室就可以过关（小心其中一个空房间是陷阱）。

Xenomorphic Laboratory Part2

又穿过几间恶心的实验室，从旁边屋里的电梯下到了另一间实验室。一连穿过了几间类似的地方，Blade来到了一间有玻璃门的房间，打开玻璃门，走进去过关。

Estate Sinclaire Part1

回到外面，一架直升机刚刚起飞，沿旁边的路来到了一扇大门前，这就是 SinTEK 集团那个女老板的别墅，硬闯进去却触动了警卫系统。消灭机器蜘蛛，在一楼左侧冒出机器蜘蛛的地方进入的房间。

Estate Sinclaire Part2

进门就中了陷阱，杀死里面的怪物后从旁边梯子爬上来，绕过陷阱上楼来到了主人的卧室，按下了楼梯扶手上的一个开关后，走进书架后面一个像公用电话亭的电梯。

Munt Phoenix

出电梯后爬上二层，进了旁边的门，里面是一个好大的发射井，忽然围墙被一个变种怪物撞塌了，干掉怪物守卫后得到一张蓝色通行证，从墙上的洞出去，绕到后面打开安全门，在屋里拿到黄色通行证后到顶层打开了另一扇锁着的大门。楼下 SinTEK 集团的女老板和几个首脑人物在开会，一见到 Blade 冲进来，就四散逃走。一路追下去，穿过会议室，在楼下房间找到了那个女老板。Blade 正要冲过去要抓她，却又一次踩中了陷阱。

Thrall Master

Blade 被一个像笼子的传送机扔到一个废仓库，从水里爬上来，乘旁边的电梯下楼。将武器装备补充满之后。Blade 从屋中的通道来到了外面，就会遇到一个巨大的怪物，它就是所谓的总关主了，能不能抓到那个女老板，胜败在此一举……

《原罪》任务版

自从 SinTEK 的女老板艾里克西斯·辛克莱被 Blade 赶出了地球，Freeport 城恢复了安宁，但好景不长，几年后，一个以 Manero 为首的黑帮接管了 SinTEK 集团的产业，并且酝酿着一场新的阴谋。

游戏说明

游戏中增加了几种新的武器和装备：

冲击波发生器：能放出冲击波弹开敌人，有很大后坐力，但对敌人没有什么伤害；

火焰喷射器：喷出火焰伤人，威力较小；

电视制导火箭：在弹头上装有摄像头，可控制火箭飞行方向，也能用于探路；

集束飞弹：由一种背在背上的发射器发射，但不能在较狭窄的地方使用，威力较大。

另外增加了两种装备：夜视眼镜以红外线成像，所有的人和机器人都为发亮的黄色，很容易发现敌人踪迹；手电筒可照亮暗处的物体。

游戏的路线也有了多线性，你所做的将影响以后的路线。如：在开始的实验室中，如果杀了 Lansing 博士或在他还没开口时就离开房间，过关的顺序为白天去仓库、白天去造船厂、白天到货船上、晚上去夜总会、晚上去匪徒占领的大楼。如果与 Lansing 博士对话后，通关顺序为白天去夜总会、白天去匪徒占领的大楼、晚上去仓库、晚上去造船厂、晚上去货船上。由于白天遇到的敌人较多，所有前一种路线较困难，以下攻略按第二种路线进行。

游戏攻略

Freeport Underground

任　　务：找到建筑工人；

　　　　　找到动物变异的原因；

　　　　　找到通到外边的路。

附加任务：离开地下。

Blade 来到建筑工地，但一个工人都没看见，绕到里面找到一个下水道的入口，钻进去后会遭到一些变异的生物的袭击，一直向里走，发现来到一个废弃的地铁通道，在尽头跳进地上的坑里。跳

下去后又落在下水道里，水面突然升高，爬上梯子躲开，不一会儿水面又落回去了。打开门向前走，在尽头找到一个控制室，拉动里面的水闸，然后快速出门，水面又渐渐升高，随着水流进入上面的管道，在里面一阵穿行，最后可以找到一个祭坛似的地方，这放着辛克莱巨大的雕像。从旁边出去，来到一个破旧的地铁站，走进男厕所，钻进墙上的裂缝，沿着绳子爬上去，找到一个像工厂的地方，进入附近的一个门后过关。

The Secret Druglab

任　　务：找到变异的原因；

找到 U4 的样品；

找到幕后的指使人。

出门后周围是一些管道，走到尽头爬出地道，发现在一个大池子里，射击上面的绳子，然后抓住绳子爬到上面的机械房，从旁边的门出去是一个空的库房，小心敌人用大铁爪子夹人。踩着几个油桶跳到对面，爬上梯子，突然上面的门里撞出一个怪物，它蹦来蹦去很不好瞄准，干掉怪物后进入控制室后面的门，上楼后进入实验室。先打碎前面的玻璃跳进房间里，打开冷库的门，取得里面的 U4 样品。然后到冷库后面的房间，在里面找到 Lansing 博士，他告诉 Blade 这一切的幕后指使人就是黑帮头子 Manero，他还绑架了博士的女儿。与博士对话后从冷库旁边的门出去，过关。

Dnethumb’S CLUB

任　　务：与 Dnethumb 对话；

进入被匪徒占领的空置的大楼。

附加任务：不破坏任何东西。

刚进俱乐部，将枪交给服务小姐后，上楼找到 Dnethumb，他告诉了 Blade 一些关于 Manero 的事情，之后回服务台取回枪，再到俱乐部的房顶，跳到对面房子的阳台上，过关。

The Vacant Building

任　　务：到达大楼的顶层；

救出女孩。

进门后是在大楼的三层办公区，直接向上走，但电梯好象出了毛病，只能爬楼梯了。本想不到四层去，但连接四层和五层的台阶被炸坏了，在四层找到电梯，原来电梯被一个椅子卡住了，打碎椅子，乘电梯到五层，再从五层爬楼梯到六层，这样可以躲过六层电梯口的炸弹，在六层找到关女孩的房间，却发现她已经不在了，于是 Blade 抓到一个匪徒，问出了女孩的去向。

Daenzer Shipping

任　　务：找到造船厂；

找到工厂主管；

切断机枪的动力电源；

找到主管的钥匙。

附加任务：找到密码表；

找到夜视装备。

半夜，Blade 乘卡车偷偷潜入敌人的仓库。下车后干掉旁边的守卫后进门，在里面一个有计算机的房间桌子上得到对讲机。然后向前进入仓库院子里，先消灭高处的几个狙击手，然后进一个写着“Daenzer Shipping”的大门，干掉里面的仓库主管，拿到他身上的钥匙，再在里面一台计算机旁找到一个通行卡片。出门后进旁边的小门，向下走数级台阶后，在地下室的一台计算机里查到密码表，然后再拿起旁边的夜视装置，再用钥匙打开一旁的门，清除木箱等障碍物后，向里找到仓库的发电机，关闭三个点闸后，周围一片漆黑，这时正好用上夜视装置。返回地面，在院子里找到一个由两个机枪守卫的大门（由于切断了电源，机枪已经没有作用了），用蓝卡打开大门，进去后爬上木箱子跳进铁丝网里。

Drane Shipyards

任　　务：找到 Jessica 所在的船坞；

找到船坞的入口。

附加任务：不被敌人发现；

关闭局部安全系统。

Blade 开始藏在卡车后面，过一会等敌人的守卫都离开后，从旁边的小门进入工厂。这以后要随时小心墙上面的监视摄像机，等它转向别的方向时冲过去，进入厂区，注意每个岔路口都有摄像机。先按墙上的指示到 A 区（A SIDE），要先干掉两个铁丝网后面的监视人员，再用计算机关掉摄像机。一路向里走，找到储藏室，进里面的小屋，这有一台电脑，在电脑对面的柜子下面找到密码，进入电脑后，发现整个造船厂只有 B 区的 32B 号码头是锁住的，这一定有问题。之后从旁边抽屉里找到通行卡，在 A 区打开安全门，来到餐厅，乘这里的电梯上楼，消灭周围敌人后，在最里面的控制室找到总控电脑，用它可以关掉局部警卫系统。回到楼下，再到 B 区，找到 32B 号船坞，发现这里就是关 Jessica 的地方，通过安全门后过关。

On The Water Front

任　　务：登上轮船的甲板；

进入轮船内部；

找到 Jessica。

附加任务：干掉狙击手。

出门来到船坞的外面，消灭上面的几个狙击手，向左面走，找到仓库的门，进门先看见一辆叉车，开着它一阵横冲直撞后，从梯子爬到上面。走到仓库的角上，找到一扇门，出门后发现是在一堆集装箱上，旁边就是那艘大货轮，先干掉远处的狙击手，然后跳上船的甲板，左右两扇门任选一个进入，沿着楼梯一直向下走，到底仓后跳到水里向前游，一会钻出水面后发现来到了主货舱，爬上梯

子穿过一道门后发现 Jessica 被捆在一个大集装箱上。Blade 刚跳下去，忽然上面的仓盖打开了，跳下一个大怪物，小心躲过它的拳头和喷出的毒液，一阵乱枪干掉它后，集装箱的门开了，先消灭里面的几个守卫，爬上梯子救出 Jessica。

Something Of A Paradox

任　　务：干掉抢劫者；

打开后备电源。

附加任务：避免破坏博物馆里的艺术品。

根据 Jessica 提供的的信息分析，敌人可能要抢劫城市博物馆里收藏的一个巨大的钻石，于是 Blade 急忙来到城市博物馆。博物馆大门上的玻璃都碎了，这显然有情况。走进博物馆，刚上二楼就看见两个警卫正与几个怪物交火，帮助他们干掉怪物后，警卫会带 Blade 到警卫室，这是通向二楼钻石收藏室的捷径，补充一下装备，从对面门出去，干掉楼梯口周围的怪物后上楼。忽然屋里的灯全灭了，敌人切断了博物馆的电源，回到警卫室找到那个警卫，他告诉 Blade 博物馆有后备电源在外面的小屋里，并给了 Blade 一把钥匙。出博物馆向左找到小屋，把里面的电闸合上，博物馆的电源恢复了。再到二楼，穿过几道门后，看见几个敌人抢到了钻石，Blade 急忙追上去，可被怪物挡了一下，失去了钻石的踪迹，但在一个房间找到敌人逃跑时挖的洞，Blade 毫不犹豫地追进去。

The ceremony

任　　务：跟踪那些抢走钻石的暴徒。

从博物馆一楼出后门，钻进地下打开井盖的下水道，在下水道里找到一个刚挖的洞，钻进去一阵穿行，发现又来到那个有辛克莱雕像的祭坛旁，这时有个巫师样的人在那里，忽然 Blade 被发现了，只好逃走，向前找到一个洞口跳下去。

Manero ’ s Tower

任　　务：潜入 Manero 的总部。

从上面落下来，Blade 发现又在一个下水道里，隔着铁栏杆，忽然看见 Manero 出现，并坐一辆轨道车离开。刚想追过去，可发现门被箱子卡住了，只能另找出路。往回走，爬上梯子，向上开枪炸毁地板后上去。上面是一个停车楼，在二层找到一辆摩托，骑着它冲出去，来到 Manero 的赌场外，进门后过关。

Manero ' s casino

任　　务：进入 Manero 的别墅；
进入安全区；
清除 L1 的警卫；
清除主安全系统；
进入赌场保险库。

附加任务：尽量减少平民的伤亡；
避免触动警报。

从正面的门进入赌场，向右进入歌舞厅，跳上舞台，从旁边的门进入后台。进入男更衣室，干掉里面的三个敌人，从那个穿西服的敌人身上搜到通行卡片。出更衣室，迅速干掉走廊上的三个警卫，打开安全门进入保险库，小心里面的机器蜘蛛，将所有钱都拿走，并捡到另一个通行卡。回到男更衣室，爬上洗手间的梯子，在上面的通风管道里一阵穿行，从里面爬出来就是赌场的安全区，在里面找到一条漆黑并有绿色线条的通道，穿过去消灭警卫后上电梯过关。

Manero ' s Penthouse

任　　务：跟踪 Manero；
消除干扰源；
找到通道的出口。

附加任务：找到被抢走的钻石。

刚从电梯出来，由于有干扰，与 JC 失去了联系。进正面的大门，来到一间会议室，按动桌子前的红色按钮（不要按黄色的警报

按钮），可以得到很多武器。出了会议室，找到一间卧室，拿起左边床头柜上的卡片。出了卧室再向前，来到一间办公室，将卡片插在旁边的电脑上，但没有什么反应。从另一边出办公室，在那里可以找到干扰源，毁掉它可以恢复与 JC 的联系，并且在附近可以找到被抢走的钻石。回到办公室，JC 解开了电脑的密码，可以看到一些资料，并打开了秘密电梯，乘电梯下楼，干掉两个蹦来蹦去的怪物后，轨道车开了过来，上车进入隧道。

Mutation Facility

任　　务：继续追踪 Manero；

打开监视系统；

从科学家身上搜到卡片。

附加任务：解救人质。

从轨道车下来，进门后用计算机关掉机枪，并打开对面的门，门里面又是那种变态的实验室，沿着通道一直走，忽然看见有个实验室正用活人做实验，从实验室里面的门进去，在里面放掉所有关押的人质。走出实验室，再穿过几道门，可以找到一个绿色的电梯，乘电梯下楼，出电梯后干掉一个科学家，从他身上能搜到一个卡片，再向前有个大铁门挡住去路，进旁边的控制室，找到一个计算机，在里面选择“DBSERVATION”后可以打开大铁门，进门后乘电梯过关。

Breedine Facility

任　　务：找到 Manero。

从电梯出来后干掉两个飞行机器人，上楼穿过一个实验室后再上楼，Blade 来到一个空仓库，结果被敌人暗算，被炸了下去。这时 Manero 出现了，他放出了一个大变种怪物，躲过它扔过来的箱子、油桶，将它干掉，Manero 又放出两个大怪物，再接再厉，在几乎耗尽了所有弹药后终于消灭了两个怪物。Manero 看情况不妙，启动了基地的自毁装置，临走还扬言要炸掉 Freeport 城的核电站。

Blade必须在1分30秒之内逃出基地，在怪物撞出的大洞里找到通风口，钻进去一直向下，在最后几秒找到出口，骑上飞行摩托冲出基地。

Blade正在寻找Manero的踪迹，这时Manero乘直升机冲了过来，费了好大劲把飞机打了下来，可Manero却没死，他身上有一层发亮的防护罩。把他的防护罩炸掉后，他又隐身了，一边要躲开暗中射出的飞弹又要还击，很费劲。最后终于把Manero打得现身了，这样就好对付了，几下就把他撂倒了。

Manero虽然死了，但罪恶还在持续，辛克莱的雕像发出了阵阵笑声，这是否预示着新的危机就要到来呢？不过不用担心，到时候我们的Blade又会挺身而出的。

超 级 玩 家

动作角色扮演类



大地传说Ⅲ ★

游戏类型： 角色扮演
语　　言： 英文
出品公司： WEST WOOD
评　　价： ★★★★★
方杖语： 快躲开，小心我的魔法……^-^
注：感谢本文作者枫茗轩工作室向本书友情提供该攻略。

游戏攻略

在整个游戏中，格莱斯顿大陆就是你的根据地，几乎所有你要经历的事物都与这块大陆有关，所以在我们开始冒险之前，先了解一下我们的家园。

1. 公　会

在格莱斯顿共有四个公会：它们分别是武士公会、法师公会、牧师公会、小偷公会。公会是格莱斯顿的学习中心，每一个公会都会传授你某种特定技能，在执行任务的过程中它将派上用场。这些公会各自拥有自己的商店，它们让你有机会能加入格莱斯顿大地中

的四个公会；，每个公会都会有不同的入会要求，有的比其它的困难得多；另外，针对会员，公会里还列有不同的阶级，每个阶级都会获得额外的技能与特权，但也必须完成额外的工作。

你可以按照自己的喜爱，加入任意数量的公会，然而，你所获得的经验点数将分配到这些公会中；但如果你决定只加入一个公会的话，将可以获得额外的经验点数，而且当你只加入一个公会的时候，所有的力量将集中，所以可以用更快的速度来提升技能等级。等你加入公会之后，在日记本中就会有专门纪录你在公会中表现的部分，当你获得技能之后，在日记本中还会出现详细描述这些新技能与使用方法的章节。

武士公会/铁戒指（Warriors Guild The Iron Ring）

铁戒指（The Iron Ring）担负了维护格莱斯顿秩序的重任，这个公会也是格莱斯顿中装甲与武器的主要来源。同时他们也借助公会成员来维持格莱斯顿王国中的武器分配。武士公会由一群在格莱斯顿中身体最强健的人员组成，大部分的成员都身兼守卫、军队成员或佣兵等工作。而且武士公会的成员是格莱斯顿中最强大的武器使用者。

公会等级

战士（Fighter）、王冠侍卫（Crown Servant）、副官（Aide de Camp）、大刀队长（Grand Blade）。

公会技能

王冠侍卫等级：强力一击（Mighty Blow）。允许武士们破门而入或强迫打开宝箱等物品，同时他们通过高举过头的方式来进行攻击而造成的伤害也会得到倍增。

副官等级：射箭术（Marksmanship）。允许武士们在画面上造出一个可移动的目标视窗，可以针对指针所在的位置进行显示比例的缩放调整。

大刀队长等级：快速攻击（Rapid Strike）。缩短进行两次武器

攻击间所需的恢复时间。

公会妖精（Guild Familiar）

铁甲人（Iron Golem）。具备侦查（scouts）、攻击敌人（attacks enemies）、冲撞大门（bashes doors）与寻猎食物（hunts for food）等本领。

公会特性

备用/训练（Sparring/Training，非致命的战斗训练）

铁手套（The Gauntlet，非致命的障碍课程训练）

法师公会/塔拉玛力（Mages Guild – The Talamari）

虽然成员的数目最少，但由神秘的多恩（Dawn）所领导的塔拉玛力，是在黑暗军团战争（The Dark Army wars）之后，第一个创办的公会，也无疑是格莱斯顿最强大、最具影响力的公会。法师公会是格莱斯顿中 Grimores 与卷轴（scroll）最主要的来源，而法师公会的会员们，也无疑是格莱斯顿中最好的施法者。

公会等级

巫师（Wizard）、宫廷学徒（Court Apprentice）、宫廷巫师（Court Wizard）、王冠巫师（Crown Wizard）。

公会技能

宫廷学徒等级：神秘学（Arcane Lore）。降低所有攻击性魔法的施展费用，等你将来以法师的身分获得经验值时，你攻击法术的施放费用便会继续降低。

宫廷巫师等级：鉴定术（Identify）。这项知识基本上可以提供法师获得有关物品的额外信息。

王冠巫师等级：汲取法力（Mana Tap）。可以从他身边的环境获得能量，该法师会以较快的速度恢复法力。

公会妖精

侏儒（Homunculus）。具备收集药典（Gathers pharmacopoeia）、鉴定物品（identifies items）、施展火花术（Firespark）与护盾术

(shield) 等本领。

公会特性

进行魔法充电（Recharging stations），针对烈火水晶（Fire Crystals）、雷霆水晶（Lightning Crystals）、与暴风水晶（Storm Crystals）。

牧师公会/猛禽骑士团（Clerics Guild: Order of the Finch）

几个世纪以来，猛禽骑士团都在大陆上过着修道士的隐居生活，有人甚至怀疑他们事实上是由格莱斯顿的旧宫廷君主所组成。他们的生活目的是为了自由思考和进行负责任的行动，他们治疗与令人复活的能力，在格莱斯顿大陆上是无人能及的。牧师公会的成员们是绝佳的治疗师，虽然他们不是最强大的武器或法术使用者，但是大家却都认为他们在各方面的表现都是最平均的。

公会等级

牧师（Guild Rankings: Cleric）、辅祭（Acolyte）、慕道者（Seeker）、猛禽（Finch）。

公会技能

辅祭等级：心灵学（Spirit Lore）。降低所有防御与治疗法术的施法费用。等你将来以牧师的身分获得经验值时，你防御法术的施放费用便会继续降低。

辅祭等级：草药学（Herb Lore）。本技能代表着牧师已经拥有鉴定药典物品的能力。

慕道者等级：神圣攻击（Holy Strike）。对不死生物所造成的伤害将加倍计算。

猛禽等级：复活妖精（Restore Familiar）。这道心灵的甘泉，将赋予牧师使自己妖精复活的能力。

公会妖精

小仙子（Glitterfay）。具有魔法护盾（Magically Shields）、治疗（Heals）以及寻找食物（Finds Food）等本领。

公会特性

力量祭坛（Altar of Strength）。在一段时间内，提高20%的生命点数与基本力量值。

心灵祭坛（Altar of Spirit）。在一段时间内，提高20%的法力点数与基本防御值。（请注意：祭坛的效果不会累积计算。当玩家死亡之后，祝福的效果也将消除。）

复活祭坛（Resurrection Altar）。用来复活妖精。

小偷公会/酒神门徒（Thieves Guild：The Bacchanal）

身为格莱斯顿的低贱阶级，小偷公会其实并不能称上一个公会，只是由一群小偷与刺客组成，表达对上层社会不满情绪的组织。这些公会成员的想法都非常奇特，充满了阴谋与诡计。虽然对一般的企业家发生不了作用，但本公会可是毒药、秘方以及其它非正常材料的主要来源，而且他们的商店只会在有交易需要的时候，才会出现在城镇中。

公会等级

小偷（Guild Rankings：Thief）、补锅匠（Tinker）、枪手（Bobbin）、锁匠（Locksmith）。

公会技能

补锅匠等级：偷窃（Steal）。允许玩家从商店与偶尔出现的角色上窃取物品。在你的被害人没有注视着你的情况下，将是你下手的最好时机。但请小心！如果店老板发现你偷他的东西，他将永远不会跟你做生意！

偷袭（Backstab）。小偷在从后面攻击对手的时候，将能更大程度地伤害敌人，并可以有效地降低敌人一半的生命力。但除非小偷拥有狙击技能，否则他无法从一定的距离外展开偷袭动作。

开锁（Pick Lock）。可以在不破坏装置和不发出噪音的情况下，将锁打开。游戏中的每个锁都有等级，如果小偷的等级比锁低的时候，就无法打开那把锁，如果他的开锁技能相当于或高于该锁的等级时，便可以打开。

枪手等级：狙击（Sniper）。允许小偷在画面上造出一个移动的目标视窗，可以针对指针所在的位置进行显示比例的缩放调整。如果你利用本视窗打中敌人，他将获得更多的伤害。狙击技能同时也允许你在一定的距离外使用偷袭的方式攻击对手。

锁匠等级：致命一击（Death Strike）。本技能让小偷深切地了解各种生物的弱点，从而得知伤害他们的最佳途径。当在近距离展开战斗时，小偷能有机会一击杀害对手，不过这个机率并不是很高。

公会妖精

影魔（Shadow）。具有搜寻（searches）、聆听（listens）、开锁（picks locks）、在玩家的武器上加毒与偷窃等能力。

公会特性

小偷铁手套（Thieves Gauntlet），训练小偷的技能与策略。

当铺（Pawnshop），可以用很低的价钱，买到所有的东西。

2．妖　精

妖精会跟在你身旁，在旅途中提供帮助。妖精们可能了解你不知道的事情，会找出你疏忽的地方，虽然某些妖精不能像其他妖精那样提供非常强大、合适的帮助，但他们都会鞠躬尽瘁地为你尽忠。如果你没有妖精的话，可以到每个公会中寻找自己需要的妖精。如果你选择了一名妖精，他便会加入你的队伍。妖精会在你身边用他自己的方式展开行动，而不管你的行动如何。有些妖精也许无法进入特定的环境，或在特定的情况下，拥有更强或更弱的效能，不过每位妖精都有他自己的人格特性与说话方式，他们也可能会受伤甚至死亡。一般来说，我们都建议玩家们选择自己尚未加入的公会里的妖精，因为他们的技能与特殊能力，可能会跟你自身的能力有相互扶持的效果。另外，所有的妖精都会死，但也都可以带回牧师公会，通过在他们身上施展复活术的方式，或利用牧师的复活技能，让他们死而复生。

下面我们就来一起看一下妖精的种类：

铁甲人 LIG

全身覆盖着大量的装甲护盾，LIG 极为沉默寡言。

技能：

鉴定武器与装甲（Identify Weapons and Armor）；

寻找食物（Look for Food）；

鉴定生物（Identify Creatures）；

替玩家造护盾（Shield Player）；

在玩家面前捡东西（Pickup Items in Front of Player）；

用力撞开大门（Mighty Blow Doors）等。

侏儒 GRISELDA

Griselda 是一名娇小、性感、长着翅膀的石像鬼，非常的聪明，而且有一点狡猾，常会讥讽别人。

技能：

寻找药典物品（Look for Pharmacopoeia Items）；

替玩家转换法力（Transfer Mana to Player）；

鉴定物品（Identify Items）；

施展魔法护盾（Cast one of the Spell Shields）；

在玩家面前捡东西（Pickup Items in Front of Player）；

施展火花术（Cast Firespark）。

小仙子 GOLDY

Goldy 是一位纯洁、像小孩子般天真、而且常会对小事喋喋不休的小精灵。

技能：

寻找治疗物品（Look for Healing Items）；

治疗玩家（Heal Player）；

施展光明术（Cast Light Spells）；

替玩家施展防毒术（Cast Poison Shield on Player）；

替玩家施展伤害护盾术（Cast Damage Shield on Player）;
鉴定药典物品（Identify Pharmacopoeia Items）;
在玩家面前捡起东西（Pickup Items in Front of Player）。

影魔 SYRUSS

影魔是一种狡猾、奸诈的生物，总是可以了解在自己周围发生了什么情况。他相当机智且阴险，不相信世界上的任何东西。

技能：
寻找近距离武器（Look for Melee Weapons）
替玩家施展防毒术（Cast Poison Shield on Player）
在玩家的武器上施毒（Poison Player’s Weapons）
替玩家施展隐形术（Cast Invisibility on Player）
开锁（Pick Locks）
在玩家面前捡东西（Pickup Items in Front of Player）

3. 商　店

为了在旅途中获得补给品，格莱斯顿提供了许多商店等着你细细造访。他们大部分只针对特定的产品进行贩售，所以你一定要四处逛逛。当你进入商店的时候，你购买物品的总数会显示在荧幕上，数字会随着你挑选店内的物品而提高。当你将指针停在商店中的物品上时，可以了解它们的售价，而在你物品栏中的商店物品，都会有一个白银王冠的标识，这是用来判别该物品是否可以属于你所有。如果你不想在物品栏中购进任何物品，只要把该物品拿起来，放在该商店中的任何位置即可，这时所购买商品的总数便会下降。等你决定完成交易的时候，请在商店老板身上左击，假如你的现金不够了，老板会通知你。假如你认为自己是一个好小偷，就试着不付钱走出商店吧，可是当你被抓的时候，下场可是相当可怕的。另外，商店也会购买你的东西，而如果你来到你所贩售物品的专卖店去进行交易，可以获得较好的价钱。

将物品放在店老板身上，看看老板愿意出多少价钱来买，拿着

物品在店老板身上左击，便表示跟老板成交，把东西卖给他。而你在同一个商店中，重复贩售相同的东西，该物品价格便会逐渐往下掉。

购买物品须知

把你想购买的物品收集起来，放到自己的物品栏中。卖剩的物品会在右上角出现一个白银王冠的图示。然后将指针停在物品上一秒钟，就会显示出它的名称与价钱。将未拿任何东西的鼠标指针停在店老板身上时，可以显示你所有放在物品栏中、想购买的物品总价。左击店老板身上的白银王冠图示，便可以完成此次交易，并自动从你的钱包中扣除所付出的白银王冠。拿着单一产品的指针停留在店老板身上时，将显示该物品的价格。另外，拿着物品在店老板身上左击，将自动购买该物品，同时会自动从钱包中扣除相当的白银王冠。

贩售物品须知

店老板有兴趣购买的物品，会在你的物品栏中以旁边有黄金王冠图示的方法显示。把你自己拥有的东西放在店老板身上，可以看到他想付出的价格。拿着可以贩售的物品，在店老板身上左击，可以完成交易。

窃取物品须知

当你拿起某项物品之后，你可以企图在不付钱的情况下离开商店。等离开商店之后，如果你没被抓的话，在你的物品栏中，该商店物品上的白银王冠将消失，并会变成“烫手山芋”，但你还是发现自己成功地脱逃，并免费取得该物品。每当你成功从商店老板的店中偷走物品之后，他对你的信任度将会下降一段时间。如果你失手被抓，该店老板会将你扫地出门，当然你企图偷窃的东西都会重新回到商店，同时该店老板也会失去对你的信任。另外，店老板对你的信任程度，将影响他贩售东西给你的价格，越不信任，物品的价格就越高。当你到外面冒险再回来之后，店老板对你的信任会逐

渐回复，因为时间可以帮助削弱不信任的感觉。

4．公会图书馆（Guild Libraries）

在牧师公会与法师公会中，各自拥有法术图书馆，这些图书馆便是供你学习与购买法术的地点，这些图书馆的书柜充满着洁净的棱石，里面分别包含着一道法术。当指针以法术棱石方式显示时，便可以看见该法术的名称与所需的费用，你可以把它们拿起来放到物品栏当中。旁边有白银王冠图示的法术棱石，是你尚未购买的物品。等棱石放进物品栏之后，你便可以到日记本中查阅有关该法术的相关信息，不过当你将棱石放回书柜之后，相关的记载也将移除。

你可以在奉献碗中奉献特定数量的的王冠，以购买这些法术，而你在物品栏中总共购买的法术总额，会出现在你的腰带上。你购买一项法术之后，该法术棱石便会从你的物品栏中移除，不过该法术的内容将永远描述在你的日记本中。如果你所拥有的白银王冠数不足，房间的出口将维持关闭的状态，只有当你把法术棱石放回去、降低购买金额到自己付得起的范围内之后，出口才会打开。

以上就是游戏中的六个世界以及你的家园——格莱斯顿的大致情况，我们不过是一起简单地走马看花罢了。到底游戏做得如何，还要等玩家们玩过之后才见分晓。不过在游戏中，真正的 3D 技术、令人沉浸的游戏世界和玩家控制的个性开发，将使得大地传说Ⅲ成为大地传说系列中最棒一个，也会使其成为今年最优秀的角色扮演游戏，让我们拭目以待吧。

游戏特色

1. 独特的日志自动顺序记载下你的需求、识别拼写、描述遭遇的生物、为你开出魔法处方、显示技术等级并自动显示你的方位。

2. 几百种的符咒和魔法施展信息使你能够召唤魔法，获得特殊的能力，从而确保你的生存。

3. 可以成为武士、巫师、牧师或小偷，或者你也可以将其中的两个或两个以上的特点结合起来，来形成你的性格特色并加强你的能力。同样你也可以从这四个行业中选出一个你喜爱的人作为你的同伴，他将为你侦察、进行间谍活动、行医或者偷窃。

4. 多种迷人的个性互相影响、作用着，一直伴随着你艰苦跋涉于6个截然不同的游戏世界中，包括：冰冻的废墟、火山洞、破裂的沙漠和地下世界等。

5. 惊人的3D增强效果为你显现出最为错综复杂的、令人深陷的《大地传说》的永恒世界。

黑暗复仇 ★

游戏类型： QUAKE TOO

语　　言： 英文

评　　价： ★★★★☆

方杖语： 挡我者，死！冲啊！

人物介绍

Jetrel

职业：Warlock（法师）

特点：具有强力的远程魔法攻击力，不过体力较弱且速度较慢。

武器：1．法杖：最基本的武器，可以远程攻击但攻击力很低。

2．火拳：利用火的力量攻击敌人。

3．土杖：利用土的力量攻击近处的敌人。有三种攻击方式。（Ctrl＋方向键）

4．水漂：利用水的力量攻击敌人，攻击力较大。可以在墙壁上反弹。

5. 吸血魔杖：利用风的力量攻击敌人，攻击力强大但速度很慢。

6. 三叉戟：利用火的力量攻击近处的敌人，攻击力强大且能吸取敌人的体力。有三种攻击方式。

7. 绿色风暴：利用土的力量攻击多个敌人，攻击力强大但命中率很低。

8. 反射镜：利用水的力量将敌人的攻击弹回，也可以攻击近处的敌人。

9. 闪电杖：利用风的力量攻击敌人，攻击力最高但速度最慢。若敌人体力较多而无法一击必杀，则会造成敌人在一段时间内动弹不得。

宝物：1. 防御球（Shield Sphere）：可以产生一个防护罩使主角 Jetrel 在一段时间内免遭敌人的攻击，不过敌人的攻击力越高，防御时间减少的就越快。

2. 晕石（Stun Rune）：可以使碰到此物的普通敌人在一段时间内动弹不得。

3. 幻影（Clone）：可以产生一个幻像以吸引敌人的攻势。

4. 凤凰天舞（Phoenix Demise）：向四周发射出炽热的火焰，攻击力强大且速度很快。

Kite

职业：Trickster（术士）

特点：可以使用多种小型装置来攻击敌人，体力一般但速度很快。

武器：1. 匕首：最基本的武器，只能攻击近处的敌人且攻击力很低。有三种攻击方式。

2. 冰晶：利用水的力量攻击敌人。

3. 火弹：利用火的力量在火弹落地处产生三条炽热的

火舌攻击敌人。攻击范围较大。

4. 鼓风机：利用风的力量攻击敌人。

5. 毒剑：利用土的力量攻击近处的敌人。有三种攻击方式。

6. 冷冻弓：利用水的力量攻击敌人。可以冻住敌人。

7. 毒雾：利用土的力量攻击近处的敌人。

8. 定时炸弹：利用火的力量攻击敌人。可以附在敌人身上。攻击力强大。

9. 闪电刀：利用风的力量攻击近处的敌人，攻击力最高。

宝物：1. 闪光弹（Flash）：利用强烈的闪光使敌人失明从而无法攻击主角 Kite（有点像太阳拳）。

2. 地雷（Shock Rock）：其作用顾名思义。

3. 隐身（Chameleon）：使 Kite 在一段时间内从敌人的视野中消失。

4. 高爆弹（Burst）：升到空中后向周围投出 10 余个炸弹攻击敌人。

Nanoc

职业：Gladiator（斗士）

特点：具有强大的近身攻击力，体力十分充沛但速度很慢。

武器：1. 巨斧：最基本的武器，只能攻击近处的敌人但攻击力不俗。有三种攻击方式。

2. 冰刃：利用水的力量攻击敌人。可以在墙壁上反弹。

3. 火刀：利用火的力量攻击近处的敌人。有三种攻击方式。

4. 闪电矛：利用风的力量攻击近处的敌人。有三种攻击方式，攻击动作十分漂亮。

5. 绿光剑：利用土的力量攻击近处的敌人。有三种攻

击方式。

6．雷神之锤：利用风的力量攻击敌人。攻击力强大。

7．冷冻爪：利用水的力量攻击近处的敌人。有三种攻击方式。

8．刺锤：利用土的力量攻击近处的敌人。有三种攻击方式，速度较慢。

9．死亡镰刀：利用火的力量攻击近处的敌人，攻击力最高。有三种攻击方式。

宝物：1．兴奋剂（Muscle Booster）：可以使攻击力和防御力得到提升。

2．地震波（Stomp）：可以使附近的敌人动弹不得。

3．狂暴（Berserk）：可以使 Nanoc 的移动速度大幅提高。

4．龙鳞铠（Dragon Scale）：可以使 Nanoc 身体附上一层钢铁般坚固的鳞甲以挡住敌人的攻击。

攻关指南

Jetrel 篇

Jetrel’s Lair

我开始了复仇的旅程。打开大门后（默认键为 Page Down），两个小鬼突然出现在我的面前，来的正好，我就拿你们练练手。补充好损失的体力后继续向前，杀死屋里的小鬼和弓箭手后（直接冲过去也行，不过要是与弓箭手交手一定得近战）即可通过传送点抵达另一地区。我冲上二楼来到一处看似化学实验室的地方，与这里相连的屋子中的高台上似乎存放着什么宝物。取得这些名叫防御球的宝物后，我回到传送点并进入了一个新的地区。消灭前方的小鬼和弓箭手后，我先来到左边楼下的火炉旁补充了体力，然后沿着阶梯一直向前。屋里那闪着绿光的书架肯定有鬼，打开机关（还是用 Page Down）进入其中即可取得箱子上的头盖骨（利用木桶）。我再

次回到传送点又进入了下一个地区，可是一条条火舌挡住了我的去路，快试试防御球吧（对这些火舌只能挡一次）！我来到最里面的一道门前并用头盖骨打开了机关（还是Page Down），屋中的怪物似乎十分痛苦，我不忍心再看下去，只好结束了它的性命并取得了更为重要的一个头盖骨。回到传送点即可进入本任务的最后一个地区，这里只有为数不多的弓箭手，不必理会它们。穿过前面瀑布似的墙壁我来到了一个巨大的祭坛，将头盖骨放在祭坛中心即可打开通往另一世界的通道。准备迎接下一个挑战吧！

Stronghold of the Council

我登上了面前的高台（不要去右边尝试游泳），在前面的隧道中遇到了一些死亡骑士，还好，它们奇慢的速度可以使我且战且退，否则一定损失惨重（在两边的山洞中你可以得到一些补给）。穿出隧道，我进入了一个看似神圣的殿堂在楼上的一个骑士的尸体上得到了第二种武器——火拳，对面的机关也随之打开。继续向上走，穿过大厅后即可进入了一处坟地。坟地中的补给真是不少，可敌人也逐渐增多起来（小心空中的邪恶天使），我进入了坟地另一侧的地洞中并取得了存放在此处的用于打开栅栏门的钥匙。穿过栅栏门我来到了一块空地，杀死空中的邪恶天使后（右边的敌人下面存放着护盾）进入尽头处的小屋。打开墙壁上的机关（就是那个闪着红光的地方），一大片未知的区域又展现在我的面前。我在这里不仅杀死了众多死亡骑士和邪恶天使，而且取得了大量的火拳能量。打开前面另一小屋中的机关我又穿过了一条隧道，取得楼上的补给后进入另一入口。一直向前，一台古老的机器摆放在房屋中间，杀死守卫的小鬼后我按动了机器四面的开关并取得了旁边的蓝宝石。等开关全部打开后，借助里面的升降机即可回到地面。

Tower to the Heavens

这里不是刚才的大厅吗？我乘上升降机并用蓝宝石打开里面的机关后，大厅中间即刻升起一个高台。沿着高台旁的道路继续向前

并进入一间两层的大厅后（两边的道路都一样），我进入了上层的大门（下面的一个还不能打开）。这里敌人的实力明显有所增强，不过在火拳的强大威力下，这些木人和木蝎都败下了阵来，扫清了障碍后我来到了顶层并取得了放在木架上的矿石。还记得上楼时看见的锅炉吗？把矿石放进去后锅炉顿时燃起了熊熊大火，我也在锅炉中取得了第三种武器——土杖（附近还有一些该武器的能量）。走出这间小屋，右手边的墙壁旁已经出现了一个高台。从台上纵身一跃，我打破层层阻隔来到了该地区的最低层。走出洞口后（三岔口）先向左拐便可在最里面的屋内取得一火种（小心两边的弓箭手），然后回到三岔口并进入另一门洞儿并将火种放在尽头的火堆中即可取得红宝石。接下来从剩下的一个岔口处沿着楼梯一直向上，即可回到开始的大厅，我又用红宝石打开另一个机关，高台中间的石柱顿时变成了通往第三层的升降机。登上升降机并顺着唯一的道路前行即可进入一座富丽堂皇的宫殿，就在我要接触里面的沙漏的时候，沙漏前的石门突然降下，而对面的屋子里则走出一个上着发条的木人。敌人见到木人后都向其冲去，看来我的任务是要保护木人免遭毁灭。安全护送木人到石门后它果然帮我将门打开，我冲进门去触动了沙漏（空中会出现两个人头）。就在我庆幸平安无事之时，背后突然出现了一个女妖，好在我迅速逼近攻击使其毫无还手之力，否则她的攻击力可不是闹着玩儿的。将女妖杀死后原来沙漏所在的位置便出现了通往另一世界的通道。

Sulcat Monastery

这里好像是个钟楼。我按下墙壁上的把手，地面上的暗门即刻打开。虽然不知下面存在着什么危险，我还是毅然跳了下去。杀死几个幽灵后我进入了后面的小屋（对面的升降机可以回到钟楼上）并在楼梯下遇到了十分难缠的死亡牧师（防御球可以轻松挡住它们的攻击），杀死它们后继续向前即可来到一大厅。此时面临三个方向的选择：左、右及上面上着锁的大门。我先向左拐了过去并在里

面的一间小屋内取得一把钥匙，然后回到大厅将上面的门打开。在里面一间小屋中的水池旁我取得了第四种武器——水漂，继续前进则会在最里面的一个稍大一点的水池里获得圣水的洗礼（此时我会头戴光环）。返回大厅，我进入了右边的通道（小心这里从墙上掉下来的玻璃骑士），在消灭了诸多的死亡牧师和玻璃骑士后来到了一座天使雕像的前面。经过圣水洗礼的我一接近雕像，后面一直紧闭着的大门便告打开，穿过大门并打开下层看似柜子般的暗门即可开启进入下一区域的通道。

Catacombs of the Damned

走下楼梯后进入左边的小屋，沿着这里的通道一直向前可以在另一间屋子中取得护盾。跳下天桥继续向前，我来到了一间有着众多门洞的大厅。我先进入了大厅前面的两个地洞中取得一些能量补给，在右边的地洞中取得了能使敌人动弹不得的晕石，然后进入大厅中的另一个地洞并在此取得一把钥匙。回到大厅后我乘上升降机来到了上层（这里的补给十分丰富），然后利用刚刚取得的钥匙打开了地洞前的大门，在地洞里面我取得了一个宝石制成的眼睛及第五种武器——吸血魔杖（这里敌人较多，要小心应付）。返回大厅我进入了左边的那间小屋，屋中的石像正好缺一只眼睛，将宝石眼填上去后石像身后的地道顿时显现出来。沿着地道一直向前并进入右边的门洞后（左边的门洞中有晕石），我遇到了一个身材修长的巫师（它的攻击力虽然并不出众，但它会召唤身边的死尸），将其杀死后，我在地道的尽头打开了一道铁门并跳了过去。这里不是先前来过的那个圣水池吗？不过原来上面那道紧闭的大门终于打开了。穿过大门我在地道中取得了一把铁锤并用它开动了里面水池中的机器，可是我却看不出附近有什么变化。沿着道路一直摸索，我又回到了钟楼并启动了门边的机关。这时，钟声突然敲响，两个人头再次出现并将我带到了下一区域。

Lake of Fire

我先在左边取得了两条正在地面上蠕动的肉虫，然后利用一条虫子将石柱咬断即可打开前面的通道。可是前面布满了岩浆，不过可以利用另一只虫子将旁边的石柱连根咬断即可搭出一座石桥。在前面的地道中我杀死了一头凶猛的剑齿兽（它的攻击是有死角的）并取得它死后剩下的一条肉虫，利用这一条以及前进路上的其它肉虫便可以继续前进了（前面会出现更加凶猛的岩浆兽）。在一条岩浆瀑布前，我杀死了攻击力强劲的火鸟并利用浮石登上了瀑布，再次利用肉虫将石柱咬碎即可将岩浆挡住，从而使下面的石门显现出来。经过千辛万苦的跋涉，我终于穿过了这片岩浆地带并进入了一个植物世界。在洞穴的尽头，我遇到了千年树妖，将其杀死后便取得了第六种武器——三叉戟并进入下一区域。

Gladiator Pit of Rankur

穿过两道门后，我向左边拐去（对付那些蒸汽骑士最好用三叉戟）并顺着有开关的大门一直往前（多留意小屋中的暗道，里面可有不少补给）。经过一段时间的征战并在途中取得可以分身的宝物“幻影”后，我来到了一个看似竞技场的大厅。刚一进入大厅，敌人就从四面围了上来（包括红色的魔鬼队长，它的身手十分敏捷），将敌人一一消灭后，旁边的大门即刻打开。我随着门内的升降机来到上层，挡在面前的是两个类似木人阵的机器（旁边的大门暂时无法打开）。小心地从它们旁边溜过后，我沿着道路继续向前（这里有两个蒸汽骑士，可以不理它们），可是一串儿吊在空中并像钟摆一样运动的利刃又挡住了我的去路。我顾不上研究它们的运行轨迹便径直冲了过去（对面有可以补充体力的圣杯）。没走多远，又有一些木人张牙舞爪起来，虽然它们的数量增加了一倍（对付它们可以用防御球），但我还是十分轻松地从旁边的小屋中取得了打开前面大门的钥匙。穿过大门，我杀死了前面大厅中的敌人并乘升降机回到上层继续向前。我利用尽头处的几个小型锅炉炸开了一条暗道

并在里面的小屋中取得一把钥匙（还有一条暗道中有一些补给）。走出小屋，旁边的大门终于可以打开，走进大门我又在里面取得另一把钥匙。还记得第一个木人阵旁的大门吗？我用这把钥匙将其打开便进入了下一区域。

Assault on the Citadel

大厅左边的两道门暂时还无法打开，我只好来到上层。进入左边的大门，一辆矿车正停在轨道上，虽然我按下了旁边的机关，可它却纹丝不动，看来它一定缺少动力。左边的小屋中有一台锅炉正好闲置着，我取得锅炉前的宝石并用它使锅炉运转起来，有了动力的矿车载着我进入了对面的隧道。下车后我杀死了几个小鬼并在里面的锅炉房中取得一把钥匙。返回大厅，我利用这把钥匙打开了靠近升降机的大门。上楼后我进入了右边的大门（左边的门内有一座锅炉，不过此处由两个魔鬼队长把守，务必小心），在里面的几间小屋中取得了能使锅炉运转的一块宝石及打开大厅中另一大门的一把钥匙。返回大厅并打开另一大门后，我在里面取得了第三块宝石。接下来，我将宝石都放回了它们应在的位置。使锅炉全部运转起来后，那辆矿车又带我进入了前面的隧道。下车后我顺着道路一直向前并用途中的小型锅炉炸开一条条暗道，最后我来到了一个装配机前，在里屋杀死足够的敌人后对面的大门便会打开。我乘上里面的升降机后便到达了下一区域。

Zealots of Makh D’Elva

走出升降机，我来到了由两座雕像把守的大门前面，打开此门需要两把相同的钥匙（此处有一把），我只好继续寻找。在前面的大厅（此处有两个魔鬼队长）中，我进入右边的大门并在里面的小屋中取得骷髅头，利用此物即可打开大厅中的另一道门。前面的屋子中敌人众多，我并没有与敌人过招而是直接取得了地面上的那把钥匙并打开了左边的大门。在前面取得第七种武器——绿色风暴后，周围的三道大门同时打开。沿着正前方的通道（左右两边的屋

子拥有一些新武器的能量）我又来到了一间巫师横行的屋中，为了避免不必要的损失，我直接向左边拐去（右边可以回到前面的大厅中）并在里面的高台上取得了另一把钥匙。回到大厅，我将钥匙分别放在两座雕像里便打开了前面的大门并乘上升降机来到下层。走出升降机，我在一个岔口处进入了左边的大门并在尽头处取得一块矿石（一定要小心应付这里的女妖）。回到岔口后即可进入右边的大门并利用矿石使里面的升降机运转起来。我继续前进并在一道门旁的暗室中取得一把钥匙，打开前面由两个魔鬼队长把守的大门后便乘里面的升降机继续下降。终于，我来到了一台巨大的机器前，扳动左边的机关后这台机器突然爆炸，其强劲的冲击波将我弹到了下一区域。

Smite’s Chase

没走多远，我的面前就出现了三道无法打开的大门。我本以为旁边地面上的水晶会是打开大门的机关，孰料刚一碰水晶，一个巨大的机器人便突然出现并抢走了我的大部分武器（只剩下第一种）。此时，前面的三道大门也即可打开了，我进入了中间的大门并跳了下去。向前进入藕荷色的通道并在尽头处跳下，我来到了一个绿色洞穴。刚穿过前面的红色大门并躲过巨型机器人后，两个多爪怪便从空中落下。将它们杀死后，一道石梯出现在面前。走上石梯，我看到一台巨大的锅炉机闲置在前面的洞穴中，看来它是缺少零件儿。跳下洞穴后我进入了旁边的黄色通道。走着走着，那个巨型机器人又从身后出现。我一直向前跑去并在黄色通道的尽头处拐进了蓝色通道。我穿过前面的红门来到了一个红色洞穴，杀死这里的敌人并打开身后的机关后，继续沿着通道到达了一个巨大的布满了岩浆的洞穴。走上对岸的高台后，我进入了此处的暗门并在前面的桥上跳进了右后方的紫色通道。再次穿过一道红门后我便在一个高台上取得了锅炉机的零件。利用此物将机器发动起来后，旁边的洞穴中便升起了一根光柱。顺着光柱我回到了上层并沿着通道返回了开

始时被机器人抢走武器的地方。然后，我进入了右边的大门并在通道的尽头处得到了第八种武器——反射镜。我用此种武器击伤了那个巨大的机器人，它看情况不妙便想毁掉我的武器。可是那个装着武器的箱子仿佛被一种强大的力量所笼罩，刚想动手动脚的机器人便被这种力量给毁灭了。

Poisoned Column Run

我本以为可以就此逃出这片区域，谁知那两个人头再次出现并让我摧毁所有的石柱。有了刚才长途跋涉的经验，找到 4 个安放着石柱的屋子并将石柱摧毁对我来说并不是什么难事（一定要节约时间，因为体力在不断减少）。将石柱全部摧毁后，我便进入了下一区域。

Moloc Foyer

台子上被光线罩住的人是谁呀？不管那么多了，先把他救下来再说。我先取得了身后的神秘物并跳了下去，消灭了两个女妖后便来到了 4 个在空中飘浮着的密室前面。我利用升降机及开始取得的神秘物依次进入了密室并将 4 个生成光线的机器一一关掉（不要与敌人做太多的纠缠；密室中可以取得宝物凤凰天舞；在最里面的密室中一定要跳入左边的洞口并落在浮石上才行），而后便返回了开始那个人所在的地方。摧毁周围四个有恶魔环抱的石柱后，我进入了下一区域。

Plane of Lus C’Rol

难道我来到了异次元空间吗？跳到下面的浮岛上后，我借助左边那个长着翅膀的飞石登上了一个小岛并进入了此处的时空门。在这里我先杀死了数只凶猛的影魔并打开了各处的机关，然后再次借助飞石进入了两道时空门并在另一片浮岛上取得了一只龟蛋。回到开始的浮岛后，我将龟蛋放在了桥头的窝中。与此同时，旁边的木桥也与对面的小岛建立起了联系。我进入岛上的时空门后来到了一个钟楼内，走上右边的楼梯并进入尽头处的时空门后我便来到了又

一片浮岛。登上右边的飞石并在其飞行不久后跳进下方的时空门，我借助一个装载着螺旋桨的飞岛在对面的浮岛中取得了一把钥匙。返回钟楼，我走上左边的楼梯后用钥匙打开了时空钟并走了进去。刚一落地，我便发现刚才放入窝的龟蛋竟然已经长成了一只巨龟，原来我借助时空钟穿越了时空。我踩上巨龟穿过了前面的时空门，然后在尽头处的大门旁饮下了圣水，大门也随之打开。我进入了大门，启动了前面那台看似地球仪的机器，只见机器缓缓降下，而第九种武器——闪电杖也渐渐显现出来。取得武器后，旁边的时空门突然打开并出现了一个看似国王的人头。进入时空门后我便来到了下一区域。

Siege on the Moloc' s Castle

我的面前就是 Moloc 的城堡。我先从城堡右边的侧门进入并在两台光线枪上取得了两块钻石，然后回到城堡门前将钻石放进两边的机关中，大门便告打开。进入大门后，我四处征战并打开了两处机关（尽量避免与敌人交火以便保存体力），最后在尽头处的大厅中遇到了那个看似国王的家伙。用刚刚取得的武器将其消灭后（多利用防御球），最后的魔头终于出现，我跟着它来到一圆形广场。在此，我利用所有强力武器及宝物与魔头展开了最后的决斗（周围有许多补给）。凭借着有效的游击战术，我终于取得了最后的胜利，我的复仇旅程也画上了一个圆满的句号。

Kite 篇

Barkar' s Laboratories

我先进入了左边的小屋并在窗户旁取得了一把钥匙，然后利用此物进入了走廊中的另一间屋子。利用木桶跳上窗口后，我便来到了一个大厅。走下楼梯后进入左边的大门并在岔口处向左拐，我便来到了一间摆放着天体仪的实验室中。我走上梯子并进入身后的大门即可在左边的屋子中取得打开右边机关的物品。打开机关后，我进入了左边高台上的大门并在最里面的一个暗室中取得了钥匙—

把。返回岔口并用钥匙打开右边的大门，我便在顶层取得月球模型一个。返回天体实验室后，我将模型放到了梯子边的托架上。天体仪突然开始转动并用一股强大的能量为我打开了一条通道。我乘上通道内的矿车边来到了下一区域。

（其余区域的过关方法、武器和宝物位置及故事结局均与 Jetrel 相同）

Nanoc 篇

The Pitt

我先进入了大厅旁的一个通道并在岔口处向左拐去，然后在尽头处的小屋墙壁上的暗道中取得了一把钥匙。返回岔口，我用钥匙打开了前面的大门后继续向前。穿过一道大门后我向右边拐去并沿着通道进入了一处暗道，在此我取得了一枚勋章。走出暗道后我先从前面的岔口处拐上左边的楼梯（前面的屋子中有一些补给），然后在上层继续向左边拐去（前面的屋子中可取得打开大厅大门的钥匙一把）即可走上一座木桥（位于刚开始的大厅上方）。我在尽头处的座椅旁取得一个转轮后，回到了那条暗道的出口处并向下走去。进入此通道尽头处的大门后，展现在我眼前的是一条古老的单帆船。跳下古船后，我在左边通道的尽头处借助木桶来到了上层并用转轮启动了里面的一台机器。打开机器对面的大门后我再次来到古船前（不要沿原路返回，否则会被水淹死），此时的古船已经浮在了水面之上，原来刚才我打开了水闸的开关。乘上船我便进入了下一区域。

（其余区域的过关方法、武器和宝物位置及故事结局均与 Jetrel 相同）

般若魔界之帝都魔域传 ★

游戏类型： RPG

语　　言： 中文

评　　价： ★★★★☆

方杖语： 见鬼！怎么《般若魔界》的续集会是这个样子？有意思……

我已经好久没看到RPG类的游戏了（方杖语：KLAYMEN，你怎么老是睁眼说瞎话?），自从《仙剑》以后，似乎好的RPG游戏越来越少，这次，我找到的这款游戏感觉还算不错，就是要求的配置有点高，Pentium－200，64MB RAM，32XCD－ROM，16－bit Sound Card，SVGA 2Mb VRAM，Win95，我的机子勉强才能达到要求，（把166超到250）看来又该升级了。

游戏中的画风很像《风云》，男主角也是身穿一件红斗篷，只是身后多背了一把大刀，满酷的，游戏还要加多内码支持，用“南极星”似乎好一点，有几个字翻不过来，其余都好。废话不多说了，言归正传。

游戏攻略

从苏利耶王宫深处拔地而起，巨大的魔神以狂怒的面容俾睨着整个帝都，冥河冤灵的流动淹没了伽楼罗繁华的街道，暗黑天使的奔雷击碎了伽楼罗荣光的尖塔，灼热火神的居所变成了伽楼罗废墟的别名，巨灵泰坦的翻腾迸裂了伽楼罗坚固的城楼。当尊贵又恐怖的魔神转身离去，我们面对着阴郁晦暗的夜空哭诉，祈求着伽楼罗众守护神明的庇佑，然而，伽楼罗的众神却冷漠地转过身去，不曾对子民的哭喊给任何的回答。终年不夜的帝都伽楼罗，蜕变为气氛肃杀的军事重镇；冰天雪地的巫舷极地，建造起强大的帝国海军军港；北方外海的无名孤岛，设立了隐秘的生化武器研究所；兽人群居的境外戈壁沦为帝国高压统治下的次殖民地。一切似乎都按着“邪皇·修罗太子”的野心一步步地进行着……

帝国纪元786年的某个夜里，出乎众人意料的，璀璨繁华的帝都伽楼罗却在一夕之间成了人间炼狱……当天夜里，在不知来历的巨大魔神肆虐下，帝国陷入了前所未有的恐慌之中……

帝国派出所有的精锐部队也阻止不了魔神的疯狂攻击，精锐部队溃不成军，死伤惨重。在整个帝都瘫痪了之后，魔神继续拖着受了伤的巨大身躯向帝都西方的巫舷海军基地袭去。魔神吸取巫舷极地的冰雪能量，从全身激射出急冻的光线与巫舷军港的帝国海军发生一场长达数夜的血战。帝国舰队在经过数夜的苦撑之后全军覆没。尽数被冰封冻毁在巫舷的海滨，但重伤力竭的魔神却也因能量耗尽而消融于巫舷极地的冰雪里……

这场严重的浩劫史称“帝都崩坏事件”。皇室与教廷绘声绘影地指出破坏帝都的巨大魔神是帝国境内的召唤术士们为颠覆“邪皇·修罗太子”的统治所集体召唤出来的上古暗黑魔神。在这样的指控之下，迫害召唤术士的行动如火如荼地持续进行着，绝大多数的帝国召唤术士都在这场斗争中遭到迫害，大规模的整肃持续进行着……

“帝都崩坏事件”之后，人民对“邪皇·修罗太子”的统治的不满情绪和对“苏立耶皇室”面对民不聊生的冷漠无力，积蓄为巨大的反动力量，在帝国纪元 798 年掀起了一波波叛乱与革命的浪潮。帝国纪元 789 年除夕夜，愤怒的帝国民众攻占了帝都伽楼罗的王城，改国号为“吉祥天朝”，开启了伽蓝帝国历史的新页……

70 年后，帝国纪元 856 年的除夕夜里，就在“吉祥天朝”国庆晚宴正热闹地进行的同时，一枚蛰伏以久的毁灭种子也开始在王宫的暗处里准备发芽……

在晚会上，大家都兴高采烈的，只有一个人总是高兴不起来，他就是黑泽尔，他一个人来到皇家神庙里，脑中浮现出 70 年前的“帝都崩坏事件”，在心烦意乱之际，向墙上施展魔法，这时，从墙上掉下来一个东西，当他走近那个上古神器时，一阵剧烈的震动传遍了整个皇宫。凌铠跑进神庙，只见黑泽尔倒在地上，有三个家伙要抢那件神器，凌铠和黑泽尔合力干掉他们叫出来的召唤兽，黑泽尔用“暗能护壁”打跑了那三个人，临走时他们说，只要找齐四颗暗黑能源石，还会再回来的。这时凌铠发现有人潜入宫中，追出去只看见一个人影。第二天一早，凌铠和黑泽尔一起去见皇帝，简单介绍了一下昨晚发生的事后，接受了找寻暗黑能源石的任务。

出了皇宫，凌铠和黑泽尔商量了一下，决定先去弥赛亚酒馆喝点小酒。来到城里，和路人聊聊，就进了酒馆。要了两杯正喝着，老板娘伊莲出来了，长的还真……随便侃了几句，见天色已晚，就在城里找了个旅馆住下了。晚上有人来偷袭（以后简称凌铠，不再加随行人名，有剧情需要再说），凌铠一路追到酒馆，一见竟然是白天酒馆的伙计，不由地对老板娘的身份产生了怀疑，从秘道追进去（记得拣宝箱，以后不提醒了），在秘道出口的桥上，凌铠拦住了酒保蓝斯洛，刚说两句，酒馆的老板娘就来了，向黑泽尔要他身上的魔核，原来她是“救世同盟”的人，也是一直跟踪凌铠的人，一言不和，大家动起手来。摆平了蓝斯洛，老板娘伊莲回来把他救

走了。追到桥的另一端，她竟然把房子当成飞船开走了。光站在那里惊讶也不是个办法，凌铠原路回到了城里，和黑泽尔商量了一下，就向巫舷冰海出发了。在冰海里，杀掉了一条大冰蛇后，一个小姑娘（独孤雪）召唤来“沙罗曼蛇”救下了两个人（好熟悉的名字，让我想起了我的童年……），自我介绍一番后，让雪儿把他们俩带到村里，在路上见到了一艘废弃的气垫船，大家发了几句感慨后继续向前。进了村子以后，雪儿跑掉了，凌铠决定先从村子右侧的一间大屋查起。屋中的老人就是雪儿的爷爷，谈完话后，雪儿的爷爷让雪儿跟凌铠一起去寻找暗黑能源石，来洗雪 70 年前“帝都崩坏事件”对召唤士的冤屈。雪儿在屋外追上凌铠，告诉他们巫舷唯一的禁地是一艘大船，当初她的爸爸就是因为去过那里才死去的。东转西转的凌铠找到了那艘大船，原来就是自从 70 年前就沉睡在这里的伽蓝帝国皇家航空母舰“毗沙门”号。

进到内部才发现船真是很大，凌铠从中间的走廊进去后向下走，按下控制台上闪光的按钮后再从左侧的走廊进去，一直向下走，从下方的通道来到了上层。在上层中下的地方有一扇门，里面一个通往控制室的楼梯。在控制室里黑泽尔为了拿到那块寒冰石一不小心惹怒了章鱼海怪，雪儿认出那个怪物就是杀死她爸爸的凶手，一场恶战看来不可避免了。好容易才抢到那块寒冰石，黑泽尔的举动让我感到有些……，这时，雪儿正在拿海怪的尸体出气，突然，明明已经死了的海怪又站了起来，大家又站得很远，只见空中闪过一道电光，海怪又一次倒在了地上。“谁?”凌铠正在想，伊莲和蓝斯洛不知从哪里摸进来了，原来是他们。仗着救了雪儿一命，伊莲张嘴就向凌铠要他刚得到的寒冰石。听了伊莲的一番讲解，凌铠才明白手中的魔核和寒冰石是召唤上古魔神的关键，正说着，那只死章鱼又活了过来，而且还把伊莲打伤了。为了救伊莲妹子，凌铠和雪儿留了下来，而黑泽尔带着魔核和寒冰石先回巫舷村了。第三次杀死那条章鱼，凌铠把它做了铁板烧，蓝斯洛带着受伤的伊莲

回去了，临走前留下一句话，要让凌铠注意，至于注意什么则没有说清，凌铠听得有些糊涂，但也只好和雪儿先回巫舷村了。在回村的路上，凌铠听到了一阵剧烈的爆炸声，赶回村子一看，又是那三个召唤术士在搞鬼，这次召唤来了一个“邪鬼虫”，搞定以后，那三个家伙见干不过凌铠，先溜了。可雪儿的爷爷被他们……

帮雪儿安葬了爷爷。伤心的雪儿不知跑到哪里去了，黑泽尔还在催促凌铠快走，凌铠只好在地上给雪儿留下记号，利用得到的寒冰石的力量，开动了来时停在河边的气垫船向覃林岛出发了。雪儿回来见到地上的字迹，也向覃林岛赶来。先一步到达的凌铠想起了当初建在这里的生化研究所，刚走到树林边，凌铠就被一只从天而降的箱子扣在了下面。一群猴子把他们带回了自己的领地，在这里，凌铠见到了赶来的雪儿，她也被这群猴子抓住了。结果他们三个被当成祭品一起扔到了祭坛下面的洞里。在下面，见到了这群猴子的神，和它交流了一下，没想到它很快就答应下岗，让凌铠来做这群猴子的神。黑泽尔用魔法把凌铠带到地面，堂而皇之地当上了猴子头“孙悟空?”在雪儿的一番威逼利诱之下，猴子长老把他们带到了一个有闪光的地方，就是当初的生化研究所。从树上的一个小门进入生化研究所后，由左下角的台阶下到另一层，摆平一个巨大的史莱姆后打开了旁边的一个开关。七拐八绕的下到了最底层，见到了梦寐已久的奔雷石。不用说，一场恶战之后，下一个战斗目标决定了，就是境外戈壁—兽人自治区。正要往回走，却被随后而来的三个召唤术士堵在门里，一阵口角，居然引发了研究所的自爆装置，只有两分半钟用来撤退。先存个盘吧，然后拼命往外跑。祈祷吧，不要遇到太多的敌人。好容易冲到最后一个出口，眼看就要成功了，时间也走到了尽头。凌铠只好……

在洞外，雪儿和猴子长老告别后居然有电梯可坐，当然是去一层了。回到气垫船那里，一路上，我心里总觉得黑泽尔有点什么???“沧海一声笑，滔滔两岸潮……”我正在大声的歌唱（谁丢

上来的烂番茄?)，回到巫舷，黑泽尔提议用帝都的钻山车去境外戈壁一兽人自治区，谁能说不呢？一起走吧。回到帝都，在村里见到了正在等凌铠的伊莲和蓝斯洛，他们正在谈论烈火石和皇室隐瞒“帝都崩坏事件”真相的事，看来他们是有备而来，准备守株待兔了，喔！看到有漂亮姑娘等我，我怎么会腿软？我怎么会脸红呢？看来心理素质还不过关，先闪吧。凌铠在村里找到了那个修钻山车的人，一听说我们要开他的车去泡兽人姑娘，他也要跟去，只可惜车太小，坐不下那许多人。给了车钱后，凌铠把车开走了。正在等人的伊莲美眉听到声音不对，赶过来一看，凌铠正在村子里练车。“闪开、闪开，没铃没闸……”伊莲只好先走一步，到兽人部落去拦截凌铠了。凌铠好容易才搞懂机械常识，村子里已经没有活人了。唉！此去西方一路白骨，回首红尘满眼鲜血。再看黑泽尔已经面色苍白，双拳紧握，嘴唇颤抖，“钻…车……改…过…山………车”。

在境外戈壁的崎岖山路上，狭窄的小道经不起沉重的钻山车，凌铠只好弃车步行了。路上见到两个怪物在欺负一个兽人小孩，这种事情当然要管。“一班向左，二班向右，三班四班跟我往上冲呀!!!”黑泽尔居然说这是无聊的事，你也不动脑想一想，万一那个小家伙有个漂亮的姐姐哩……（啊！忘了存进度了，完了，要从好久以前开始了。）

刚走到兽人族的广场，凌铠就被几个兽人围攻了，正在发愁打架的事，伊莲美眉又来捣乱，好在吸引了一部分兵力，剩下的就好解决了。正要开打，雪儿见到了刚才救下的兽人小孩，正要解释一下，可兽人克劳赛不听，用雪儿做人质，把凌铠一行人关了起来。伊莲为了保存实力也先撤退了。在牢里，雪儿大吵大叫，那个兽人小孩引开了看门大哥，把凌铠放了出来。刚要走，不知谁又踩响了警报器，这回可完了，只有光明正大地走出去了。那个克劳赛终于肯听他儿子把话说完了，这回态度总算好了一点。带凌铠去见他们

的长老。听长老讲了大地石的来历后，决定和其他长老商量一下再做决定。克劳赛让凌铠先在城里逛逛，然后到他家吃晚饭。唔，不知有什么好吃的等着我，我中饭还没吃哩（喂，小编，先拿块干面包来垫垫)！这个鬼地方到处都是电梯，有点高科技都用在这个地方了，呃，我晕，（小编：你的干面包，哇，还没吃呢你怎么就吐我一身。）狂转、乱转、瞎转一气之后，终于找到了克劳赛的家，我也饿得差不多了。吃过饭后，克劳赛带着凌铠再一次来到长老那里。正在和长老讨价还价，伊莲妹子开着飞船又来搅局。天哪，我怎么遇上这么一个姑奶奶。伊莲当着大家，讲出了国庆晚宴那天在神庙发生的事，原来……

黑泽尔终于露出本来面目，他冲上祭坛，抢走了大地石，加上伊莲飞船上的那块烈火石，四块魔石终于凑齐了。原来黑泽尔就是苏利耶王朝的王子，而魔核和暗黑能源石就是“邪皇·修罗太子”制造出来的毁灭武器。为了保护伊莲妹子，蓝斯洛用身体挡住了黑泽尔的攻击，伊莲只好带着烈火石先撤退了。雪儿知道真相后要给爷爷报仇，但也被黑泽尔打伤了。凌铠拜托兽人长老照看雪儿，和克劳赛一起去追逃跑的黑泽尔。

在飞船上，蓝斯洛似乎已经不行了，而黑泽尔又追了上来，还变成了一个怪物。这时，追赶黑泽尔的凌铠也赶到了，随着一阵阵天雷的轰鸣、地裂的巨响，三个召唤术士被凌铠烧成了灰烬，黑泽尔也抢到了最后一颗烈火石。飞船眼看就要坠毁，凌铠从后舱打开手动开关，拿到修理零件 A，然后下到底舱拿到修理零件 B，在控制室修好了飞船。为了遁开兽人部落，蓝斯洛一个人操控，凌铠躲到了后舱。为了修好后舵，绕开兽人部落，克劳赛也……

飞船重重地落到了地面上。凌铠带着悲痛的伊莲离开了随时会爆炸的飞船。凌铠从左下角的路口来到了一间屋子里，在那里见到了克劳赛，大家惊喜交集，这下凌铠又多了一个兽人朋友。一只不速而来的巨大的沙虫打断了大家的谈话，那个大家伙似乎水火不

侵，只好用刀砍，这样杀得才过瘾吗！逃跑的沙虫在洞顶撞出了一个大洞，凌铠终于回到了地面上。在兽人部落找到长老，在长老家里，受伤的雪儿已经康复了，只是眉心留下了一个疤痕。为了回到帝都，长老把他们带到了废弃已久的魔导列车那里。穿过一条隧道，凌铠见到了魔导列车，但由于年深日久，动力装置已经不动了，克劳赛去学习开车。凌铠在地下继续寻找。在下方的一个房间里，凌铠发现这是一间废弃的实验室。车站里为什么会有实验室呢？放在实验室桌子上的一些资料上所标注的符号和凌铠头上的记号是一样的，难道……雪儿突然施展魔法把桌上的资料全部烧掉了，难道黑泽尔在她身上作了什么手脚？一堆的疑团，思绪如麻。看着越来越大的火势，凌铠按下墙上的一个闪光点，向右来到另一个房间，从台阶走到下一层，刚下楼梯就看到屋子正中有一个闪光的亮点，按下后再到右上角的发动装置那里看看。伊莲鼓捣了一阵总算修好了机器，可又惊醒了一个沉睡的怪物，长得好丑。面对这只打不死的怪物，凌铠也开始头痛。先把它打个半死，然后还是闪吧。三个人你拉我拽地跑上车。车子总算开起来了，凌铠穿过长长的车厢来到车头，这时，黑泽尔留在雪儿身上的黑魔法完全发作了，雪儿从车窗跳了出去。克劳赛把机车改为自动驾驶后带着凌铠和伊莲追了上去，面对着可爱的雪儿真有些下不了手。雪儿变身为一个丑陋的怪物，没有办法的凌铠只好打败了雪儿，雪儿在战败后神智也清醒了过来，见到自己丑陋的样子痛不欲生，这时车站地下的怪物也追了上来，雪儿用尽最后一点气力拖住了怪物，并把凌铠传送回了车头。为了不辜负雪儿的一片苦心，凌铠开始向车尾前进。我可怜的雪儿……

魔导列车从神庙撞出了地面，凌铠发现发出这么大的声响居然没有人过来查看，难道皇宫出事了？从周围的人那里买到一些装备后，凌铠来到皇宫里，周围一片静悄悄，看来黑泽尔已经下了毒手。凌铠估计黑泽尔在秘密研究所，可是去秘密研究所要从被封印

的“邪皇·修罗太子”的寝宫过去，进寝宫先要找到钥匙，这下凌铠有得忙了。在皇宫里一通狂翻乱找之后，在楼上的一扇锁着的门后找到了钥匙。来到另一侧的寝宫，伊莲打开了通往秘密研究所的秘道。

在秘道里，凌铠遇到了被黑泽尔施了黑魔法的父皇，眼见着一个个亲人被黑泽尔施以毒手，凌铠几乎崩溃了，但为了整个大陆的人民，他又一次向自己的亲人举起了剑……凌威皇帝临死前告诉了凌铠的身世，原来凌铠是凌威在后山禁地拣到的一个婴儿，而这个婴儿则是当初研究的战斗人“泛用人形战斗部队—夜叉”。在实验室里，伊莲找到了当初的开发计划，原来凌铠……

在一阵伤心和颓废之后，克劳赛的话使凌铠重新鼓起了信心，最后的决战即将开始了!!! 在消灭了几个黑泽尔的召唤兽之后（建议：先当补丁，容易死机），终于见到了变身后的黑泽尔。一阵苦口婆心的劝导之后，黑泽尔依然执迷不悔，既然敬酒不吃，那只有请你喝罚酒了。再一次面对失败的黑泽尔把自己和召唤出来的金刚秘迹合在了一起，妄图垂死挣扎，凌铠当然义不容辞地负起了这个责任。金刚秘迹会自己补血，500、500地不停，只有连续攻击才有效。黑泽尔又一次失败了，但金刚秘迹的意识中枢居然就是当初被它吸进体内的“邪皇·修罗太子”，也就是黑泽尔的爷爷。“邪皇·修罗太子”再一次复苏，他决定由自己继续统治这片大陆。打败了由“邪皇·修罗太子”意志控制了金刚秘迹后，“邪皇·修罗太子”变回了人形，并用魔法打伤了伊莲和克劳赛，凌铠和他展开了一对一的决斗……

“邪皇·修罗太子”的野心终于破灭了，就在修罗太子的悲惨的毁灭声中，凌铠一行人及时地逃出了魔神兵器的最终实验室，凌铠虽然已经得知自己的身世，但仍旧没有为自己原来是被创造出来的战斗兵器而气馁，毅然决然地负起重新建设帝国的大任，而克劳赛则回到了他的家园成为了一族的领袖，为破除兽人与人类之间的嫌

隙而努力，至于伊莲则从众人的面前消失了踪迹，救世同盟就此消逝于世上，而岁月就这样一天天的流逝……

直到……

后 记

用了一天一夜的时间我就打通了这个游戏，当雪儿死的时候心里还真有些不舒服，RPG 游戏中的以情感人得到了充分的体现，总的来说是个不错的游戏，真的挺好的。

吞噬者 ★

游戏类型： 角色扮演（类大菠萝）

语　　言： 中文

评　　价： ★★★☆☆

方杖语：这年头，怎么什么都是一窝蜂，大家怎么都学“大菠萝”。

操作说明

1.1、2、3、4 每一格表示可切换的武器。

除了不限子弹数量的标准手枪在 1 号格外，其他武器可用鼠标选择武器拖放到该处。

2.Q、W 立即使用的道具。（手榴弹、核火、医疗器等）使用完会自动补上同类的道具。

3.S 表示背包状态和身体状态。

4.E 表示使用中道具状态。

5.TAB 切换右下角地图或追迹显示。

6.G 跳出战斗装。

7.H 侦探并点亮附近的物体。

8.P 暂停游戏。

故事背景

地球在公元 2114 年遭受到人口危机，并且资源严重不足，大气层已经被严重毁坏，没有生物可以在这种强烈的冷热下生存。在此之前，人类已经开始在外太空建立殖民地并加速往银河系外迁徙。宇宙中有一个星系的结构与太阳系相近而被人类当成是乌托邦，其大气系统易于人类居住。在那里，每一个国家都迅速发展来获得最大的利益，但冲突时常发生，只有靠星球联盟来调解。

而留在地球上的罪犯仍使不少政府无法进行他们的星球计划。在接下来的三年里，地球的罪犯已成立反抗军前往乌托邦，因此，地球政府也派出军队前往……在星球联盟解散后，取而代之的是地球总督的控制。

这时的反抗军为寻求资金，在乌托邦与地球之间进行运输和佣兵的活动，地球总督不希望在战争中损失自己的军队，而将注意力集中在殖民地的开发，但是和平无法长久，无法确认的生命体突然攻击第六殖民地并毁坏设施。军队出发后因染上疾病被完全击败。接下来，原本为运输船护航的佣兵在重赏之下决定协助总督来消灭异形的威胁。有重武装经验的佣兵再加上科技的强化的确是对抗这些生物的强力武器。拥有复制人技术的佣兵只需担心钱不够买身体强化器具和装备而已。

因此，乌托邦又燃起希望，只是这里将变成生死毫无意义的可怕战场。

游戏攻略

任务一：根据情报人员报告，得知第六厂炼制矿场区受到不明生命体的攻击，目前已确认大多数的人员已遭受不明生命体杀死或被俘虏。你的目标是消灭所有工厂内的未知生物及包含已快异变成完全异形的弗莱弟。

任务目标：解救70%的人质并杀死弗莱弟。

限制时间：不限

我在城里买了点东西就出发了（最重要的是护具，尽量买齐，枪、子弹、药包任务中会拣到）。记住出来时传送器的样子，以后还会坐它去别的地方呢。出门后先把左右两侧门后的异形杀光，在右侧通道的尽头会拣到兰色钥匙卡，然后，我从中间的大门走了进去。尽头的房子里有楼梯通往二楼，在楼上，我先消灭了两个向我扑过来的小怪物，见到了第一个人质，不要向人质开枪，只要走过去用左键点一下人质就行了。从左侧的小门进去，里面是一个方型的通道（中间的房子去不去两可），从对面的门出去屋子里有第二个人质，通过传送器来到另一个房间，那里有一个红色钥匙卡和几名人质。从传送器回来后先不要进下方的门，一直向上走，解救了一名人质后回到有铲车的屋子，从右侧的门进去，穿过一间满是轮胎的房间来到了一个有三向出口的屋子。向上走吧，下面好象已经去过了。上面的屋里有个人质和一把霰弹枪，拿上大家伙，这回可以去找BOSS算帐了（游戏中按I键可以检查任务完成情况）。原路回到有传送器的屋子，进入下方的门（SAVE），迅速干掉两条看门狗，屋中还有两个人质，和BOSS硬拼肯定不行，只有灵活运用咱们伟大领袖毛主席的战略方针“敌进我退，敌退我追……”BOSS没你跑得快，但逮到你就是三下子，一半血就没了，你够他打几次的？拉开距离后回头给两枪，我一个劲地后悔为什么当初没多买几个手榴弹？任务完成后记得按F1。

回到基地后我补充了一下弹药，修理一下身体（在生命中心可以升级自己，要花好多钱的，最高可以升到999），向佣兵工会接了个小任务，只要清光地图上的怪物就可以了，记得按开关，就是长得像操作台的东西。顺便收集一些武器、药包等，敌人可是不少，要小心应付，多利用油筒和导弹架。

任务二：15分钟前，DDS的货船飞鲨号已中断通讯，这艘货

船最后的所在地非常靠近叛军的基地。它的引擎之前曾遭受异形的攻击而损坏，所以已严重偏离轨道，你的任务是保住舰上人员的安全、拯救乘员及让舰船返回至原出发点。

任务目标：解救70%的人质并杀死弗莱弟。

限制时间：不限

一架好棒的飞船和一个传送器出现在我面前，我站到传送器上，被传送到了一个陌生的地方，拣起地上的装备，一直向前走，好大的地方，我想还是先不进房间，在走廊里转转熟悉一下地形。在路口我向左转，这是一个方型的走廊，绕了一圈后我进了中间的屋子，按下开关后，见到屋里还有一台机器人，这下可以上去过过瘾了（按G键下来）。沿着甬道右下方的缺口一直走，打开一个开关，尽头有一个传送器，我又被传送到了一间“办公室”里。打开门和门外的警卫打个招呼，好大一间会议室，里面还有好东西哩！从旁边的门出去，我向左转进了离我最近的门，哇，这里是台球厅耶！在吧台后面我拣到了红钥匙。从这里出去，我又进了对面的门。上锁了？我还是沿着路走吧。从尽头的门进去后，大屋中间还有两间小屋，内有人质，小心轻放。救人的时候还要注意不要被从天花板上掉下来的异形砸死！出了门，我又进了左手边的一道门，里面是异形的孵化间，好在我有手榴弹，扔几个炸一下，注意不要伤到人质，屋中有个传送器，我走了上去。屋子里有许多异形的茧，解救人质并拿到地上的蓝钥匙，打开门后在基地里转一转，到刚才拣到机器人打开开关的地方，那里附近有一个门，里面有好几个人质，当任务完成时会有提示，请你在5分钟之内离开，赶快回到刚才来的地方，从传送器回到飞船那里，登上飞船，佣金到手了。

任务三：货船诺斯塔基亚号将由地球出发，办理总督分派的任务，船上搭载“生物领域专家”奥斯特普博士及一个新制造的原型装备。这货船原本的航线是要到芙罗拉基地，但中途被不明宇宙船

攻击并潜入船中。随着时间的流逝，奥斯特普博士存活的机率越来越低，你的任务便是要解救奥斯特普博士及其他存活者，并消灭秘密证人血之乔治。

任务目标：解救博士并消灭血之乔治。

限制时间：不限

天哪，我还没站稳脚，就受到了异形们的热烈欢迎。沿着路，我一直走到一间大屋里，里面居然人和异形并存，既然总部没说让我救人，那就……从右侧的门进去（开关是那四个一排的控制台），走到头，有一个传送器。沿着路继续前进，清光所有的怪物，尽头上方的屋里还有一个传送器（我喜欢这样的设计，省得迷路）。穿过了一个有电视的房间，又是一个传送器，“教授，你在哪里？”我忍不住大叫起来。这次出来的地方周围都是易燃易爆物品，小心不要把自己炸死了。按下散布在屋中的几个开关，一扇大门打开了。三个传送器，先上哪一个？从上到下吧，哇噻，好多的装备，拣、拣、拣，我还拣到一把红钥匙。从旁边的传送器来到了基地的另一端，一路上开门，按开关，开门，按开关，天知道把基地修那么大干什么。终于走到尽头的传送器了，下次是哪里？在一间大大的房间里，我终于见到了博士和血之乔治，快点杀了他，我就可以回家睡觉了。

任务四：与第四殖民地之间的通讯已经中断一小时了，“SOS”是我们唯一收到的讯号。总督要求UMI将佣兵送入第四殖民地侦察状况并尽你最大努力解救这个地区的人员。

任务目标：侦察整个地区。

限制时间：不限

这种任务我觉得没什么好说的，带足弹药，只要耐心地把地图趟完就可以了，记得拣钥匙。为了不迷路，不去的地方门不要乱开，这样只要见到关着的门就知道没去过了。还有就是尽量沿着一边走，例如只沿左手走或只沿右手走等，一共分7个区，都侦察完

就可以过关了。

任务五：第四殖民地的A区和B区已经修复了，UMI收到的报告中提到在巡逻中的佣兵消失无音讯，而且许多的佣兵也在不告知原因的情形下纷纷离职了。请你找出突发状况的原因，并消除这些危险的因素。

任务目标：消除所有的危险因素。

限制时间：不限

这种小事也要找我？多给些工钱不就得了，真是的！麻烦！看在钞票的份上还是跑一趟吧。沿着右侧的通道，我一直走下去，路边的房间也懒得进去。等一等，怪物里居然有“大个蚊子”？按下几个开关后，我找到了两名人质，GO ON，在通道尽头，我上了传送器。地上怎么全是异形的死尸？看来以前的兄弟也不是吃素的，从通道尽头的第二扇门进去后，我拣到了一些弹夹，按下屋中的一个开关后，从上面掉下一大堆怪物，看到敌人来势汹汹，我还是先避避风头吧。慢慢清理掉这十几个家伙，我拣起墙角的弹夹和绿钥匙上了传送器。在离我最近的门里，有好多的敌人。一直走，在尽头会见到一个灵魂，生命值2000，干掉他就过关了。剩下的时间可以慢慢打扫一下战场，现在钱不好赚，省点是点。

任务六：太平洋号太空船正在以极快的速度行进中，而修复程序也正在进行中，这艘战船已经在两天前的军事任务中消失。今天早上它被发现位于将和殖民地相撞的轨道上。于是UMI发射五颗飞弹拦截太平洋号，但都被它的自动防御系统击落。因此，你的任务便是潜入太平洋号并引爆舰船的动力室，眼看太平洋号就要在30分钟后撞上殖民地了。

任务目标：在6个关键地点放置炸弹并尽快脱离。

限制时间：25分钟。

就算佣兵的身体可以重建你也不能这么使呀！要花钱的!!! 如果弟兄们明天见不到攻略，记得在我的坟前烧两张纸钱。硬着头

皮，打着“死了我一个，幸福游戏人”的旗号，我……看着悬在屏幕上方的6枚炸弹，我的心不停地在跳（小编：废话，不跳你还能在这儿吗?)。从传送器来到船上，在路口我向右转，心想，挨门挨户搜吧！这边有两个门锁着，在尽头的房间里拿到蓝钥匙，我掉头向回走了。打开门后，一直走，里面的地形活像个迷宫，从右上角的传送器进去，来到了第一个安放点，拿起红钥匙，从下面的门出去，一直走，在一个传送器后的门里有一、二、三、四……九个传送器!!! 怎么办？时间不等人，那也得一个一个来，从第四个传送器进去，来到了一个大屋里，通过屋中的另一台传送器，我找到了第二个安放点，继续向前走，我又找到了第三个安放点，解救了几名人质后，第四枚炸弹也安好了，看看只剩下两个了，心情也好一点了。继续向前走，我又回到了刚才的大屋，从传送点回到有九个传送点的地方，我又开始试其他几个。看看都不行，我只好回到了刚才的迷宫，在迷宫左侧的通道边，还有一个传送器，通过它，我安放了第五颗炸弹。可是最后一颗放在哪里？时间已经不多了，原本平静下来的心又开始不停地躁动。怎么办！怎么办!! 怎么办!!! 对了，记得刚才最先去的地方有几扇打不开的门，去那里找找看。BINGO，找到了，哈哈，皇天不负苦心人，安好最后一颗炸弹，我快步走回刚才出现的地点，从传送器回到了飞船上，看一下手表，离爆炸只有一分钟了。

任务七：C区发生动力失常的现象，并导致整个殖民地的能源系统呈现不稳定状况。如果动力区在几分钟之内不能稳定下来，这整个地区将在短时间内完全停止机能，让异形有机可乘。尽快稳定动力区，并控制电源处理电脑，将它以人工停止后再重新启动。

任务目标：启动7个控制能源的电脑。

限制时间：20分钟。

当我出现在那个地区时，居然周围没有敌人扑上来，为了尽快找到那7台电脑，我决定一条路走到头，不撞南墙心不死，撞了南

墙不死心。我从见到的第一台传送器进去，一路按着周围的开关。这里居然有那么多的电脑??? 看上去它们的显示器好棒，绝对平面直角，超薄型，符合 ISO9002 质量体系认证，安全运行 XXXXX 小时无故障……一路想着怎么拆台显示器回去，在尽头开关按下以后，我进了左侧的一个房间，里面全是躺椅，打开下方的门，第一台电脑找到了。继续前进，在通道尽头有一台传送器。刚从传送器出来，我又被围攻了，打烂了许多像馅饼一样的东西后，在这间大屋中还有两间小屋，其中一间有第二台电脑和一堆传送器。从最里面的传送器上去，一路前进，找到了第三台电脑，然后打开旁边小屋的门，从那里的传送器来到第四台电脑前。拿起蓝钥匙，从传送器回来。在左下方有个门，从那里进去，第一个小房间里有传送器，出来后在右下角还有一台，再上去，你就会见到两台电脑，都打开后上中间的传送器，干掉冲上来的几个大个的，一直走，那里有最后一台电脑。

任务八：进入第四殖民区 D 区。消灭所有异形生命体，并解放这个区域。

任务目标：消灭 90%的异形生物。

限制时间：不限。

这个任务好，我喜欢不限时间的，要不搞的人家紧紧张张的，容易神经衰弱。我就不多说了，大约有 500 个敌人，多带些弹药吧，最后用手枪拼就太……杀光你所见到的一切，中间夹杂有人质，救不救随你，还有多带几颗手榴弹，炸茧用。我居然用坏了一挺机关枪。

任务九：消灭所有叛军的异形培养设施。由于强力武器可能引发连续性爆炸，故建议使用投射性武器。叛军以人工培养的异形生命体具有高度的智慧和巨大的力量，而且也会使用武器，所以要多加小心。

任务目标：消灭超过 80%的异形培养设施。

限制时间：不限。

同上，我也不多说什么了（免得小编说我骗稿费，因为上次在他最困难的时候我打劫……哦！不，洗劫了他，哈哈，哈哈……“你真拿菜刀砍我!!!”小编急了……），就是要找两把钥匙，一绿一蓝。

任务十：总督和佐克的背叛害死了我们很多的佣兵精英。而生命中心又在总督的管制之下，因此总督已经集结在堡垒中。你的任务便是取得最后一艘逃生船。

任务目标：及时搭上逃生船。

限制时间：15 分钟。

该死的总督居然背叛了我们，我说他怎么总派我做一些又脏又累还不讨好的事做，恨死他了！不，应该是恨他死了!! 我要亲手杀了这个叛徒!!!（有没有这个剧情?）在基地里，我急急忙忙地往最近的门摸过去，锁着？算了，从另一边走吧，沿着路，我一直向下方走去。在一间有台球的屋里，我从右侧一个不起眼的小门进去，通道左侧有一个打不开的门（记住这里，一会还要回来），继续向前，从上方的门进去向右转，来到一间有好多红色异形的屋里，摆平以后向下，有一个门进去。里面有好多的导弹架和异形茧，解救里面的四个人质，并拿起地上的蓝钥匙后回到刚才那扇打不开的门前，先存个进度，然后进去救里面的一个白衣人（他死了你也完了）。问到密码（AST－217）后回到刚才有红色异形的房间，从另一个门出去，进右手第一个门，向上，再进右手第一个门。干掉一群拦截你的人和一个“迷之异形”后从左侧的控制台输入密码。打开屋中的开关掉头向后走，另一端的大门已经打开了，区区几个小家伙阻挡不了你逃生的路，跑吧!!!

任务十一：为了夺取能够对抗总督和叛军的武器，我们计划攻击太空站的武器中心。这里的防守虽然很坚固，但我们在损失基地的情况下，必须要补充更多的武器和装备。尽可能地取走武器装备

并准备下一波对付总督的攻击。

任务目标：无。

限制时间：不限。

从楼梯上到二楼，大家慢慢转吧，三楼还有点好东西，但要找齐红绿蓝三把钥匙。拣够了回到飞船上就行了，不要那么紧张，还会到基地的。

任务十二：在取得异形培养科技后，总督也成立了异形军团。他将佐克异变成异形并给他强大的能力。请消灭总督的指挥中心。

任务目标：逮捕总督。

限制时间：不限。

哈哈！我的愿望就要实现了，真想问问上头死的要不要。端起我心爱的重机枪和火焰喷射器（THIS IS MY LOVE），冲啊！！

我端着火焰喷射器，穿过第一扇门，拿起地上的红钥匙，从第二扇门走了进去。顺便看了一下任务报告，敌人不多，只有200个，慢慢来，我准备全歼。一直向下走，在有病床的房间左转，我的规矩是先扫外围，逐渐向中间靠拢。在走廊，我见到了第一个传送器，上，出来后先进左侧的门，在里面拿到绿钥匙后进中间的门，打扫干净后出来进右侧的门。一路上好多的机关枪弹夹，看来机关枪带对了。在尽头的屋里干掉一票人马和一个迷之异形后，我站到了传送器上面。先把前边屋子里的垃圾清理干净，然后再从飞船旁的传送器来到下一个战场。从右侧的大门出去，绕过几个喷火的大管子，我又拣到不少子弹。绕过几间房子，在下方有三扇门，先从右边最下方的门后得到绿钥匙，然后在第二扇门后得到红钥匙，现在可以进左侧的大门了。按上、左、下的顺序打开门后的开关，左方房间里的小门打开了。穿过小门，从传送器出来后先干掉两个看守，补补血，继续前进。干掉门后的佐克僵尸和两个巨人（1200多的血）终于见到总督了，还没等我动手，老人家就自己了断了，真是便宜他了。

任务十三：UMI军力已着手清除异形培养设施，同时发现异形的巢穴位于工厂的地下室。请调查该战区并立刻汇报。

任务目标：消灭所有的危险生命体。

限制时间：不限。

说实话，这一关的地图有些诡异，血红的颜色，很不容易找到门在哪里，记得用“H”键，这样会好一点。路线也比较直，不过有时从传送器一出来就陷入敌人的包围之中，要小心，还有就是注意巨人，1300多的生命，不太好对付。穿过几个传送器和一堆门后，在一个巨大的房间里，你会发现中间套着一个房间，穿过一道道门，在里面有许多怪物，还有一个“异形王”，杀了他，过关。

任务十四：UMI军士正准备进入并消灭异形巢穴所有残存的异形生命体。异形也很明白目前所处的险境而努力地求取生存。奥斯特普博士送出了一篇报告，指出异形的行为有点像是地球蜂蚁类的生物，只要找出并消灭其母后即可。这个异形母后负责所有异形的再生。请找出异形母后并消灭之，并同时消灭残存的异形生命体。

任务目标：找出并消灭异形母后。

限制时间：不限。

只要沿着路一直走就好了，最好要多拣一些药包，通道的尽头就是异形母后的所在，好大的一间屋子，里面有许多茧，还有六七个药包，建议先游动攻击，把喽罗和茧消灭得差不多后再和异形母后单挑，异形母后好大的个头，长的很恐怖，大约有5000点的生命，最好找一个墙角，背靠墙，只要往前开火就好了。努力吧，胜利最终会属于智勇双全的玩家。

后　记

游戏通关后，觉得好像是韩国人作的DIABLO，又有些像电影《异形》。是典型的ARPG游戏，光影效果不错。人物的升级通过躯体重建来完成，分四个部分：生命、反应、力量、智慧。根据角色的不同，各项属性的最大值也不同，但最大只到999，装载力我只

达到9990。游戏中的武器使用需要玩家够条件才可以，否则武器是红颜色的（和DIABLO一样），武器在使用中要磨损，耐久值为0时武器就坏了，得花钱买新的。盔甲也一样，芯片没有耐久值，装配在大脑里。游戏总体感觉不错，不知联网玩的时候怎么样，我没试，留给大家了（如有问题请E-MAIL：klaymenW@263. net）。

雷峰塔 ★

游戏类型：动作角色扮演
语　　言：中文
出品公司：智冠
评　　价：★★★☆☆
方杖语：千年等一回，等一回啊啊……唱的不好，多多包涵^-^

简易攻略

★梦蛟于雷峰塔一阶左上方救易水寒，得玉玺，可开启九龙壁。

★救了易水寒后，挡在二楼入口的剑客会跑掉，可先上二楼。

★与易水寒讲话后，易水寒逃走。

★从修罗之道往上走可到一堵墙前，沿上方墙壁走即可安全通过。

★往内走会遇到修罗王，将修罗王引到入口处的陷阱可杀死他并得到赤水晶。

★在修罗王出现地点的附近有一个按钮，可开上方的门。

★开门进入一个回形区域，中间的祭坛之钥在一个武士身上，不过目前先不用进去；往左走进入门内，里面有四个房间，其中第三个房间不需钥匙，打倒里面的敌人，在宝箱中可得青色封印之钥。

★往里面走可找到一个通往一楼封闭区域的楼梯。在附近的宝箱可得一把钥匙，可开祭坛上方之门；到雷峰塔一楼的封闭区域中，使用青色封印之钥开门与风兽飞镰战斗，打败它后得风神令。以后可在“风之石敢当”前使用此令召唤风兽飞镰。

★进入祭坛上方之门，往内走有一个房间内有练功石柱，里面有三个宝箱，其中之一可得到引线。

★在女娲石像附近有暗门，找到后进入可跟剑魔学剑技；红色封印的房间目前还无法进去。

★先回雷峰塔一阶，在九龙壁前对石狮子使用玉玺，开启九龙壁进入皇帝陵墓，发现一个世外桃源——武皇村。

★进入武皇村之后，先前遇到的剑客会跟着跑进来并挡住出口，死赖着要梦蛟去帮他向铁匠要一把神剑。

★到打铁铺，向铁匠买剑，但他不卖。出门与在打铁铺附近的村民猪哥交谈，得知三年前铁匠的父亲王铁匠失踪的事。

★再回到打铁铺，发现铁匠不在，偷偷溜进房内发现里面藏了一只僵尸，打死僵尸，得小铁剑。

★出房门，与铁匠交谈，将小铁剑交给铁匠，从此可在打铁铺买武器；铁匠会给一把小匕首，将它交给挡在村口的剑客，他就会欣然离去。

★与长老交谈，得知妖怪盗走了祭师的魔笔，并以魔笔画了一张人皮混在村民当中危害村民。到祭师之屋，祭师便托付你寻回魔笔的任务。

★妖怪藏在花婆婆家的储藏室中，但无法令其现出原形，必需找司马爷爷拿八卦镜；打倒妖怪后即可夺回魔笔。

★回祭师之屋交还魔笔，祭师给予谢礼，得九星珠，可开启雷峰塔一楼中间的九星定位阵之门。

★回雷峰塔一楼破九星定位阵，进入千年梧桐柱之屋。

★接受守塔老人之托，进入千年梧桐柱内的白蚁洞穴中消除蚁害。

★打倒蚁后，回雷峰塔，守塔老人给予赤色封印之钥。

★到雷峰塔二楼上方打开赤色封印之门，降服火神后可得火神令，以后可在“火之石敢当”前使用此令召唤火神祝融。

★回塔民村，至灯伯之屋接下点灯的任务。

★进入地下皇陵一阶，往上走有一大房间，左上角可得硝石，另一边有四尊武俑挡住入口而无法进入。

★ 回村庄找小唐制作炸药（必须有引线和硝石）。

★带炸药回地下皇陵炸掉挡路的武俑继续前进。

★通过百兵冢遇见女飞贼雪儿，把武俑打倒后与雪儿交谈，得红色火熠，雪儿加入昌险。

★回武皇村地下皇陵入口有红色寄魂灯，使用红色火熠交换雪儿出来。

★同雪儿回地下皇陵，在回武皇村的阶梯附近有一上锁宝箱，用雪儿的开锁技能打开，可得蓝色火熠。

★某些上锁的门可用雪儿的开锁技能打开，最后到达一个有四个灯柱的房间，有一个没点的灯，用墙壁上的开关点燃它，即可回武皇村完成任务。

★回灯伯之屋，灯伯告知皇陵之钥遗失多年，并感谢两人暂时平息了兵马俑之乱，得五行珠。

★回雷峰塔，用雪儿的开锁技能打开雷峰塔一楼右边的一道门，使用五行珠进入五行迷阵。

★破五行迷阵后，先拿上下两口宝箱的宝物，向右走拉机关，可打开左方传送室之门。

★从传送室可传送至一楼的左上方之处，有四口宝箱，其中一口宝箱中可得到进入二楼祭坛右边门的蛇形钥匙。

★到雷峰塔二楼右下方区域再度解救受困的易水寒，易水寒为感谢两次救命之恩而加入冒险队伍，得紫色火熠。

★回到塔民村与村口守卫交谈，得知聚宝盆被盗，嫌疑犯阿吉不知去向。到北村与阿进仔交谈后，于“风兽石敢当”后面发现一个可炸开墙。

★用炸药炸开墙，进入密道通往米仓的密室，发现了阿吉的骨和聚宝盆，在阿吉的手中发现了一把生锈的钥匙。

★将聚宝盆交还给米仓的管理者陈叔，并回中央广场向大长老领赏，长老会告知大将军召见。

★进将军府，大将军除奖赏之外，并要求协助寻找金缕衣；此外在将军的房间可找到混元珠，在藏宝室可得兽纹觥。

★离开将军府后，先到阿吉的家用生锈的钥匙打开箱子，得到玉簪。

★将玉簪交给王员外家的如意，如意嘱附丫环赠予夜明珠。

★用混元珠开启雷峰塔第三层混元武斗阵之门，破阵进入第四层牢房右半部，牢房内可得金甲令及上古神卷。

★在雷峰塔第五层遇到贼仔青向主角兜售竞技场的入场券，但却开出上百万两黄金的天价。

★回塔民村，得知招弟的小孩小助被妖怪捉走了，据说已成了竞技场上的头奖；到招弟家了解状况后再到雷峰塔第五层找贼仔青，他告诉主角若没钱买入场券则拿夜明珠、兽纹觥及上古神卷三样宝物来交换也行，将宝物交给贼仔青，换得竞技场的入场券。

★将入场卷交给守卫，进入第一个竞技场救回小助，并在其中一只怪物身上得到战士徽章。

★在雷峰塔第五层的第二尊石狮子前使用战士徽章，可挑战第二级的竞技场，每过一级即可获得一个徽章，获胜 7 场后在第八次

竞技时可碰到四柱天王之一的神将，打倒他可得四法器之一的战神金冠。

★回到村庄，到招弟的家找小助，小助给予黄色封印之钥。

★到中央广场紫色寄魂灯处，与立于灯前的易水寒交谈，易水寒离开队伍。

★易水寒离队后，到水井旁找阿眨，得五鬼石。

★持五鬼石开启雷峰塔六阶五鬼门阵之门，破阵通往第七层；在第六阶的宝箱有一重要宝物蛇王剑记得要拿。

★在雷峰塔第七层的蛇王门，梦蛟装备蛇王剑可进门内。

★意外发现易水寒竟是四柱天王之一的蛇王，原来易水寒由于塔神的命令不得不与梦蛟交战，希望梦蛟能知难而退，但执意解救母亲的梦蛟逼得易水寒化身为巨蟒，易水寒重创梦蛟。危急之际大侠石敢当及时出现，将梦蛟救回村庄。

★梦蛟身中蛇王奇毒，石敢当言解毒尚需冰魄、寡妇草、千年梧桐子三物，雪儿自愿寻找这三样东西，以救梦蛟一命，此后雪儿一人独自行动。

★雪儿与村人交谈得知寡妇草在村中何姑娘身上，但条件是必须拿黄公子的休妻书来换。

★得到休书的方法为：先拿北港香炉与春婆婆换得倚天剑，拿倚天剑向剑痴换取万人连署密芨，再用密芨向小马换得小马哥签名，拿签名跟宝宝换宝宝日记，再将日记交给黄公子即可得到休书。

★到南村与地灵神附近的守卫交谈得知皇陵之钥其实并未遗失，到灯伯之屋找灯伯，原来他不愿先皇陵寝被干扰，所以才谎称钥匙遗失，在得到皇陵之钥后即可进入地下二层。

★在地下二层有黄色封印之门，用先前男童小助所赠予之黄色封印之钥开门，降服巨灵神后可得地神令，以后可在“地之石敢当”前使用此符召唤巨灵神秦洪海。

★地下皇陵二楼主棺石室前有两名殿前武士护卫，打倒两人可得青铜钥匙两把。

★进入主棺石室，调查皇帝石棺可获得冰魄，用青铜钥匙打开两个宝箱可得金缕衣及春婆婆所要的北港香炉。

★回雷峰塔一楼千年梧桐柱之室，进入柱中寻找千年梧桐子。

★回石敢当之屋将三样宝物交给石敢当，梦蛟意识恢复，然而却对蛇王所说自己的母亲白素贞竟是异类这件事实显得大受打击。

★梦蛟询问石敢当，得知雪儿救了自己的命，石敢当并告知梦蛟在他昏迷期间铁匠曾来探视。

★出门看到铁匠就在门口，铁匠开导梦蛟，并赠予小铁剑。

★到地下皇陵一阶，梦蛟在初遇雪儿处找到雪儿，知道雪儿在此祈祷梦蛟早日康复，梦蛟大为感动，与雪儿在此私定终身。

★回到石敢当的家，石敢当感念梦蛟冒险寻母的孝心而加入队伍帮助梦蛟，得黄色火熠。

★到水井旁与阿贬交谈，得知阿肠失踪的消息，受阿贬之托，前往阿肠家中调查。

★与阿肠交谈，顺便取走悬在屋梁上的麻绳。

★回水井旁与阿贬交谈，得还魂水；在水井旁使用上吊的麻绳即可进入皇陵遗迹第三层。

★在皇陵遗迹第三层可找到黑色封印之钥及鬼门石，至第四层尽头打开黑色封印之门，收伏洛神后可得水神令，此后在“水之石敢当”前使用此令即可召唤洛神宓儿。

★回到村庄分别将地神令、水神令、火神令、风神令使用在塔民村四隅的地、水、火、风、石敢当石像之上，再将还魂水使用在中央广场的小青石像上，小青即可复活并成为同伴。

★到雷峰塔第八层中间石柱林，先在寄魂灯中换小青出来，用小青的青锋剑砍断特定石柱即可顺利通过，尽头有一宝箱可得紫色火熠；用紫色火熠点燃石柱林中央的石灯，蛇王现身，打倒它得到

蛇王之牙及两仪镜石。

★在雷峰塔第九层“里鬼杀阵”前使用鬼门石打开门（鬼门石在村中开喜婆婆的储藏室中，需开锁技能70以上才能开启），破阵通往两仪镜阵；特别提示：里鬼杀阵的破阵关键在于其中有一只颜色比较不一样的小鬼，它若死亡则铁栅机关就会降下，必须想办法让它尽量活久一点，才有时间过关。

★通过里鬼杀阵后，使用两仪镜石进入第十层的两仪镜阵。两仪镜阵有许多影魔，会COPY玩家的能力，最好一只只慢慢解决，否则一下让一堆影魔变身会不易过关。

★通过两仪镜阵后与天魔对决，打败他后可得龙王剑，天魔会变身，再打败他可得妖邪之眼。注意：有时候天魔死了不会掉下妖邪之眼，虽然并不会影响破关，但若一定要得到的话，记得在之前存档（用save/load大法）。

★装备龙王剑通过龙门继续前进，到不灭之墙前，小青、雪儿、石敢当三人早已先立于墙前，与石敢当交谈后，得知石敢当因心神不宁，盘指一算村子可能有血光之灾，担心妻子的安危所以决定离开队伍独自回到武皇村，此后石敢当一人行动。

★石敢当回到村中后发现整个武皇村成已成为一座鬼城，所有的村民都成为僵尸。

★到将军府，大将军摇身一变成为阎君，才知原来武皇村竟是阎君所制造出来的幻像，打倒阎君后，出将军府，遇到南极仙翁……

★转景至雷峰塔十层，由于石敢当迟迟未归，梦蛟因担心石之安危，所以也回到村庄。

★在村中找到石敢当与南极仙翁，得知石敢当原为南极仙翁身旁采药童子，因凡心不净，犯了天规，因此堕落下界，语毕石敢当与仙翁同返天界，临走前交给梦蛟雷兽骨、阎王令及紫金宝塔。

★到不灭之墙前的蒦牛皮鼓前使用雷兽骨，不灭之墙崩塌。

★通过不灭之墙后，在通往第十一层的楼梯口，雪儿出现并阻止梦蛟前往十一层，梦蛟不听劝阻进入楼梯，雪儿伤心离去。

★梦蛟在雷峰塔第十二层下方区域通往无间迷阵的入口前与小青交谈，小青会要求独自破阵。

★小青破阵后于雷峰塔第十二层上方区域与法海遭遇，打倒法海后，法海仓皇逃出塔外。

★转景至无间迷阵入口前的梦蛟，梦蛟因小青耽误多时而担心其出了意外，于是梦蛟闯入无间迷阵之中。

★过了无间迷阵后遇到小青，小青留下青龙禅杖，并告知梦蛟当年法海曾立下毒咒，除非“西湖水干、雷峰塔倒”，否则白娘娘永不现世，接着自己飞身出塔欲以法力抽干西湖之水，并嘱梦蛟砍倒千年梧桐柱，以令雷峰塔倒塌。

★梦蛟使用青龙禅杖，传送到千年梧桐柱之室，先打死周围的三株妖花后，再打千年梧桐柱。

★打倒千年梧桐柱后，才知雪儿便是千年梧桐柱的化身，因梦蛟帮其消灭蚁害故化为人身与梦蛟一起冒险，并且不自觉地与梦蛟产生感情，说完后留下一颗梧桐子，香消玉殒了。

★雪儿死后此处会出现传送点，可传到二楼祭坛，触摸中央的机关就会出现出塔的传送点，出塔后就可欣赏精彩的大结局，但如果有搜集到四法器，则可在祭坛的四个角落的龙口放置四法器，则会出现另一个传送点，可传送到雷峰塔第十三层挑战塔神！（四法器在游戏中只要一得到就可以放入祭坛，以节省物品栏空间。）

注一：本游戏前半段剧情较自由开放，如果发现有些地方进不去，可能是目前还无法进入，可以先往别的地方发展，而不见得每个任务都必须完成，有些任务完成与否对破关并无影响。

注二：如果按照上述流程进行游戏的话，应该不须刻意练功即可过关，如果发现有些地方的敌人强得离谱，可能是要用特别的方

法通过，例如在白蚁洞穴中，有一大群敌人阻路的通道，就可开启墙上机关用箭将这群蚂蚁射死，再开另一个机关来关闭箭阵；有许多类似此种应用方式，可多多利用。

注三：有时与村民交谈时会一阵子没有反应，这可能是硬盘正在搜寻对话资料，请耐心等待，切勿心急连按滑鼠，否则可能导致漏掉部份重要讯息而卡关！

超　级　玩　家

普通角色扮演类

☆幻想奇侠传
☆守护者之剑外传：无尽的宿命
☆魔导圣战之风色幻想
☆辐射 2
☆三国志曹操传（枭雄篇）
☆亚玛兰斯传说
☆吞食天地 IV 楚汉光辉

幻想奇侠传 ★

游戏类型： 角色扮演
语　　言： 中文
出品公司： 欢乐盒
评　　价： ★★☆☆☆
方杖语： 欢乐盒作品的水平还是有待提高。

快速攻略

先在武技场中找小三子练武，之后去刘浪父亲房中找到刘府通行令及无名天书。在出口出示刘府通行令，离开刘府。

在东面的一间酒店，给店小二小费后，得知城北有个张老头正在强抢黄花闺女。我这人一向好打抱不平，于是二话不说就赶到了张老头处，打败阿三及阿四。

之后去南面的销金窟，上楼梯找刘六说话。后来得知有窃贼偷去父亲的头，随即立刻赶回家中。和父亲家中的每个人谈话（最后和家丁谈话），这时上官虎他们约定到总舵主处议事。而我在父亲书房的书架中，却无意中发现了一些书信。回到自己房中和阿莲或

小红谈话，然后休息。

离开刘府，到达南面的义气堂，在这里可以见到司空照云，得到金狐狸胸针，并得悉上官虎可能叛变义气堂以及“神龙不败铁血”重出江湖的消息。

回到家中，和大哥刘云谈话。然后前往销金窟和小二谈话，之后不想却受到两保镖的纠缠，打败他们后再上楼打败刘六，得悉“神龙不败铁血”在长安城外药王谷一带活动。

回到义气堂又见到司空照云，从他这里可以得到鱼肠剑。和司空照云练剑，练剑后可得到黑铁剑。从销金窟南方的城门出城，一路上遇见不少敌人，不过我现在厉害得很，打败他们不在话下。先到南方的另一版图，再走向东方的另一版图，然后会在一间屋中遇见铁血。铁血要求我杀掉楚天鹰并得到他的紫铜护心。返回西方的版图，我杀掉楚天鹰，而且同时取得了紫铜护心。再次回到屋中见到铁血，和他练招。打败他后，得到飞龙心法、大力金钢谱及神龙剑，并得知如果获得忘魂花，可增加内力。另外，铁血建议我到洛阳城伺机夺取忘魂花，可以先到残红院（父亲建立的另一个据点）打听消息。

前往南方的版图，再往东方的版图。在路上一只鹰夺去鱼肠剑，我一边打路上骚扰我的敌人，一边向东方追赶那只鹰。过桥后，遇见秋波儿，把她打败后，得知她住在西风村，实际上鱼肠剑就是让她夺去的。

往东方的版图，再往南方的版图，然后再从版图上面行向西方另一版图，便到达西风村，遇见秋西风。把他打败后，到他房中取得雪风剑法和雪参。然后，和秋波儿谈话，和她一起到洛阳城……出发前，要向秋西风拜别。

往东方的版图，再从版图下面向西方行，到北方的版图，再不断向西方行，最后向南方前进，便可到达洛阳城。

进入残红院后，上楼梯，和顾晓月谈话，知道要对付鬼妖，首

先要获得洛阳城外关老七的无色迷药。

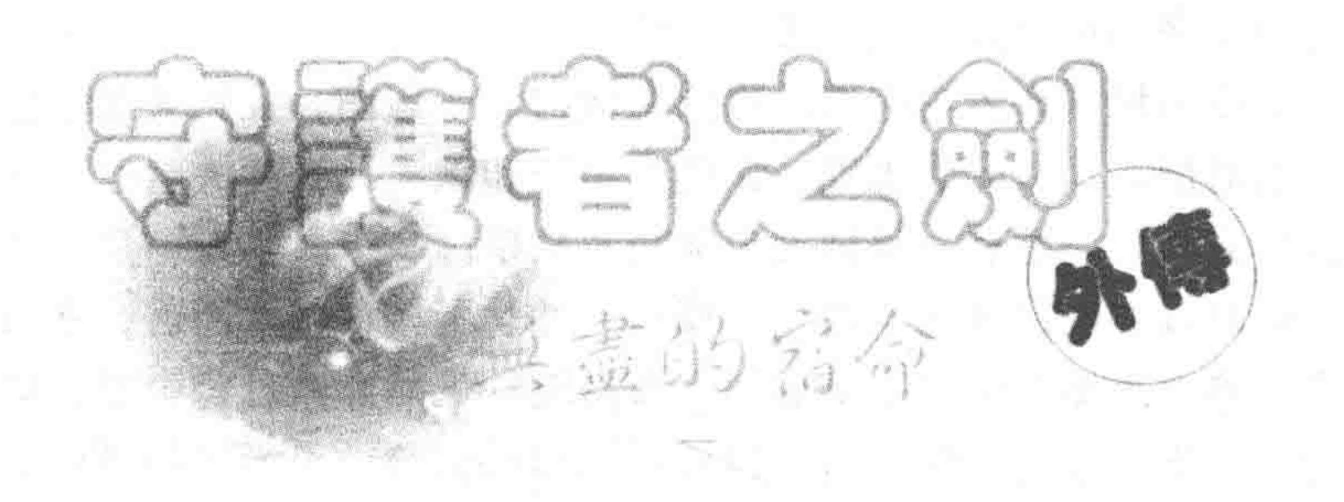
从南面城门离开洛阳城，再到南面的另一版图，发觉关老七已死。这时静云师太突然出现，误认为是我和秋波儿杀死关老七。和静云师太较量一番后，得到无色迷药及软甲。

返回残红院，和鬼妖司空孤谈话，然后下楼梯，入厨房，在茶壶里投毒。上楼和中了迷毒的司空孤打架，虽然那斯已经中毒，但我仍然是吃了败仗。醒来后，发现台上有一信笺，得悉要报仇就要前往封山庄，并在台上拾获封山庄通行令。

离开洛阳城，行向东面的版图，打败鬼妖——终于出了一口气(也可在此练剑)。然后和小二及马四谈话，马四慌张离开，跟踪他，发现他杀了静云师太。

到东面的另一版图，再到北面的另一版图，就到达封山庄。和各人谈话后，最后从武师口中知道口令是“权力无边”，从而可以进入上官虎的居所。打败上官虎后，上官虎叫我看鱼肠剑及金狐狸。在金狐狸中。有一张父亲亲手写的纸条儿，知道父亲及上官虎合谋，让上官虎以父亲的人头为礼，加入权力帮，好消灭权力帮。

离开上官虎的居所，到权力帮帮主的房间中和他决斗。打败他后，发觉他竟然是……



守护者之剑外传：无尽的宿命 ★

游戏类型： 角色扮演
语　　言： 中文
出品公司： TGL
评　　价： ★★★★☆
方杖语： 毕竟是TGL的台湾分公司的作品，水平有待提高……

游戏攻略

猫女小珍在古梅罗城为了救助居民而被修特误会，虽然最后与了解了真相的修特一起打倒鬼花，但是心灵受到的创伤却不是轻易能抚平的，看着一直道歉的修特，小珍还是决定离开这块伤心地。

走到镇外却巧遇神斧乔治，乔治看出了小珍心中的彷徨与伤心，开口问她有什么心愿，小珍却无言以对。神斧就提出一个建议：让我送你前往梦幻的国度吧！找寻你，也找寻一切的答案……小珍一想，也实在不知要何去何从，于是同意乔治将其引导至梦幻的国度；话一出口后，四周的景色开始变化……

在漆黑的森林中，一位身受重伤的老伯加曼匆匆而行，很明显是在逃避敌人的追赶；他在路边发现一只饿死的小鸭子，想一想自己的处境也没有办法讨救兵，老伯就对着鸭子施展复活魔法并且要求神灵赐予其智慧。尽管老伯重伤在身，法术还是成功了！复活后的鸭子立刻就具有与人类沟通的能力，老人加曼就对它说："帮我去找勇敢善良的人来。"看着鸭子往城镇的方向急急跑去之后，老人才又继续找地方疗伤（他好像不怕鸭子回来会找不到他）。

小珍到了梦幻国度之后，便漫无目的四处晃荡。这天经过城镇的某个角落时，看到三个小孩在欺负一只鸭子，看不过去的猫女就冲过去了："你们这群小鬼竟然这样糟蹋食物，我实在看不下去了。"由于摆出一副来头不小的架势，三个小鬼就被吓跑了，但是"战利品"实在是没什么肉，我们充满"正义感"的小珍只好将其放生。小鸭子却因这救命之恩而感动莫名，认定小珍就是老人所要找的"善良而勇敢的人"，回头极力要小珍跟他走，反正原本也是漫无目的，猫女小珍就跟着小鸭朝着森林前进……

进入森林之后，往前走再向上弯就可以进入洞窟之中，小鸭就在洞口等待着小珍。被引导进入深处时，在沿途可以看到不少成人书籍（不能捡起来使用），沿着通道走到底就可以发现书籍的主人吉曼正在这里喘气。发现小珍之时，吉曼以为是敌人派来的刺客，就开始了一段相当莫名其妙的对话，直到旁边遭到忽视的小鸭来证实身份，这种各说各话的状况才停止。当老人要求小珍将之扶起时，竟然"不小心"地将手伸到女孩的胸前去了，爆怒的小珍当场就将他痛扁一顿，虽然经过老人言不由衷地道歉，小珍还是掉头就走。岂料一走出洞窟，老人在后面就以相当高的速度追过来了，余怒未消的小珍立刻问他是不是想要让手臂折断。老人可怜兮兮地表示，他是被仇家逼的。话犹未完，敌人就出现了。经过对话，老人为了要保护小珍她们，表示愿意束手就缚，换取她们的安全。但是那两个变态的家伙却执意要找小珍的麻烦，还出手殴打小鸭子（小

鸭子的防御力是无限大，不管怎么打都是毫发无伤)，这种举动还是惹得猫女不悦，而出手教训她们。这是第一场对BOSS战，而且对方还有两个人，玩家最好在出洞窟前先吃药回复HP，并且先将其中一人解决掉，这样会比较有胜算。将两人打跑了之后，小珍回过头来却发现老人也陷入昏迷状态了，无可奈何之下，只好先将其拖回城镇了。

在镇长家中疗养了三天之后，加曼的伤势还是没有起色，担心的小珍跑来询问目前状况如何，镇长坦诚说自己的能力不足，要小珍到隔壁的“加贝尔镇”去找一位叫“亚克”的医生，并写了一份介绍信让她带去（在此发生一段剧情，由于小鸭子没有姓名不太好叫，所以小珍就帮它取名为“修特”)。到“加贝尔镇”只要出了“莱格特镇”后一直往黑森林的西北方前进即可，但笔者建议先在镇中买些回复用的补给品，而装备品可以等到下个城镇再说。在加贝尔镇的街上，大家讨论的都是魔女森林的事，最后终于在镇西找到亚克的家，其人却好在闲暇时作人体素描。看过镇长的介绍函，医生说自己只是一名兽医，没有能力医人。但是他却指点在魔女森林中有疗伤之叶，并且强迫自己那两个自恋的徒弟——雷布和库马，保护小珍前往魔女森林。

到达森林后，鸭子修特好像发现了什么似的，只留下一句“小珍快来!”就跑进森林深处。小珍深怕小鸭有所意外，丢下两兄弟追去。两兄弟一看“被保护人”跑了，就害怕地四处看看，并朝着小珍失踪的方向追去；追到后又一副若无其事的样子，小珍担心修特的安全，也不跟她们计较就上路了。走不多远便遇到一只大甲骨蟹挡道，两兄弟非常聪明地回头绕着跑，只有小珍独自过去将这只挡路蟹猛K一顿，甲骨蟹发现不敌之后逃逸。不知此蟹和鸭子修特的失踪是否有关，小珍沿路追下去。

这一追就追到妖精村了。在村庄之中，小珍不仅找到了小鸭子修特，还发现甲骨蟹是魖姐城的“乌乌公主”所变成的，其目的是

想吓退其继母所派来的刺客。解开误会之后，两个女孩变成好朋友，小珍留下一句：如果需要我帮忙，记得到镇上找我！就带着乌乌公主所送的疗伤之叶回镇上去了。

在无尽之城，阵阵的闪电中，五大天王正在向大头目辛卡禀报任务失败之事。大魔王却相当干脆叫出木头人“天云”，并将这个未完成的任务交给他。

取得疗伤之叶回来，又是几天过去了；小珍来到镇长家探望加曼的病况，本来应该有不少话要说的，结果老人开口第一句话就是要小珍帮他戴上太阳眼镜。不疑他的小珍，依言先帮他挂上眼镜，然后才开始谈正事。依照加曼的病况并不适合移动，但是他却急着要到“炎之走廊”去取回“无限之钥”。明白状况之后的小珍，就打断两个老人家的争执，自告奋勇地表示愿意前往，加曼虽然无可奈何但也只好答应，不过他还是提醒小珍两件事情：第一件是走廊位于城镇东郊，而且怪物大多具有毒性，战斗最好是速战速决。第二件是“加贝尔镇”有位叫“吉吉”的男孩，手中拥有树精所赐予的密宝“力量之戒”，若觉得战斗困难时，可以去找他。说到这里猫女忽然想到，在室内为何要戴太阳眼镜？加曼只好老实地说出此眼镜具有透视的能力（老眼昏花的还想看什么?），想通之后的小珍当然毫不客气用“激烈”的方式，来让老人安静修养。

离开了镇长的家，先到“加贝尔镇”去找男孩，果然顺利拿到“力量之戒”。但是当小珍进入走廊之时，却被辛卡的手下木头人天云发现了，木头人想要以偷袭的方式下手，所以伪装成普通木头蹲在一旁，岂料却被小珍挑中当休息地点。被小珍这么一坐，满身大汗的木头人天云哪还顾得到偷袭！等到小珍休息够了离开，木头终于呕出一大滩血，而且瘫在那边了（不知是被鸭子啄到吐血，还是小珍性感的臀部让他喷鼻血^-^）。好不容易恢复力气，赶快绕道赶到前面，设置机关陷阱来对付小珍，但是结果还是失败了。眼见小珍已经快到钥匙的所在地了，不得已的木头人缓缓念出了咒文，施

展出召唤术。一会儿咒文成功地召唤出一只超级大章鱼，但是章鱼怪很明显地不接受指挥，反而将施术者抓起来玩，木头人在这种状况之下，只好赶快向刚到此地的小珍求救。正义的小珍花了不少力气才将木头人救了出来，丢脸丢到家的木头人天云，不敢让猫女知道实情，赶快谎称自己是被怪物抓来的，小珍由于同情弱者，就说要保护他回到城镇，但是必须要等拿到钥匙之后才会回去，木头人当然说好。

一行人再往前走就看见一个魔法阵以及阵中的钥匙，在小珍拿取钥匙时，木头人原本想偷袭，但是因为被小珍的善良所感动，所以错失良机。一行人回到镇长家的时候，加曼老人已经可以起来了。加曼一眼就看出后面跟着的木头人是只魔物，因此在木头人身上施了法术，将他变成了“修特”的造型。大吃一惊的木头人回头就逃（变身法术只对魔物有反应），而老人瞒着小珍将无尽之钥与其融合，然后就独自出去旅行了。

忽然间成为樱樱美代子的小珍，只好漫无目的地四处晃荡。来到黑森林之时，却遇到的五大天王之一的多拉蒙。在猝不及防的状态下，小珍很快就被对方的魔法摆平了。当小珍醒来之时，已经身在牢房中了，眼见小鸭子就在旁边就顺便叫它起床。有个魔物看到小珍醒了，就过来意图使用暴力，逼她招出无尽之钥的下落。但却被猫女用绑在脚上的大铁球 K 了出去（找死!），魔军们暂时是不会过来了，小珍便叫一旁的小鸭子出去找脚镣的钥匙，修特答应了后就很英勇地出发了（这时玩家操作的角色换成鸭子）。

此时鸭子的任务只有一个：找到钥匙带回来。但是找到钥匙后才发现，鸭子的跳跃力不够，必须要有东西垫脚才行。恰巧迷宫中有颗球，找到之后选择跳上去，就可以控制球滚到钥匙底下，并将其拿下（小鸭子除了钥匙之外，拿不动任何物品，请不要打宝箱的主意）。

猫女小珍从地牢中逃出之后，在转角就看到多拉蒙和同为五天

王之一的布莱伊特在说话，当小珍听到布莱伊特要侵入她的内心之时，忍不住地冲将出来，虽然将布莱伊特吓跑了，但是又被多拉蒙利用魔法抓住了。多拉蒙将小珍交给手下看管而离去后，天云就将小珍救了出来（被加曼施了变身术的木头人），并带她去找怪兽装。由于宝箱是由敌人幻鱼看守，还是免不了要打一架（这个家伙 HP 很高，又不怕必杀技，算是蛮难缠的），由于天云才刚加入，等级并不算高，请多加注意他的 HP。拿到怪兽装后即可避免战斗，但走到门口时，小珍不小心踩到机关，身中毒针倒地。天云立刻为猫女吸出毒血和毒针，也因此发现小珍心中喜欢的，其实是一个叫修特的人……

天云趁着小珍昏迷时，将之送到魔女森林的妖精村，让她被妖精救进村去。猫女在数天后醒来，却又听到乌乌公主被刺客所伤，身中剧毒的事情。想到医生亚克，暂时先安慰妖精蕾亚，并往加贝尔镇走。到了医生住所，可是只有“肌肉男”雷布在家。听完目前的状况，雷布竟然提议直接去找乌乌的后母要解药，并且指点了由魔女森林的大魔法树可通往魃妲城的密道。谢绝了雷布带路的建议后，小珍立刻前往大魔法树所在地，果不其然在旁边发现了一条通路，但是也遇到多拉蒙。这次相同的法术已经不再对小珍造成威胁了，所以天王就露出原形开战。多拉蒙的真面目是六足兽，并不算太强，以雷电炮来轰的话，效果还算不错。解决之后，就可以一路来到达魃妲城。在皇宫的门口会遇上守卫挡道，有两个方式解决：第一、硬碰硬，一脚把他踹到医院，但是在皇宫中会麻烦不断！第二、跟屋内的阿婆买侍女服，装成可爱的丫头混进去，在皇宫中不会遇到战斗（BOSS 战除外）。

到达大厅时，刚好听到五大天王之一的萨巴下令叫蛇妖皇后把小珍抓来。萨巴走后皇后叫来波卡，他就是对乌乌下毒的家伙。由于小珍不小心被发现，皇后就叫波卡把小珍抓来好将功赎罪，话说完自己就离开了。波卡变身成一个大头鬼后就开战了，大头鬼并没

有多厉害的攻击，所以不需要太担心。战败之后的波卡虽然想将解药摔破，但是小鸭以身体当垫子，所以阴谋没有得逞。

得到解毒剂的一行人，立刻赶回妖精村解救乌乌。但乌乌好了之后，却一直吵着要救老爸，而且表明知道有密道可以通往地牢，无可奈何的小珍只好答应了。两人从鞑妲城的门口走进密道入侵到地牢（笔者慎重劝告：先买好回复用品，尤其是补 MP 用的），走没多久就发现哀嚎中的国王。将之救出后，小珍的正义感又发作了，坚持一定要去扁乌乌的后母一顿，乌乌也义不容辞地跟去了。到达大厅就可以看到皇后，但是要扁她之前还要先解决一个人——被改造成魔物而复活的狗子。要对付狗子的话，小珍的必杀技只有雷电炮有用。打完后，由于乌乌不忍心补它最后一剑，犹有一些神智的狗子倒先自杀了。接下来是大战蛇妖，由于对付两个头目级的敌人是车轮战，如果事先没有准备充分药品的话，这场架打赢的机率很低。蛇妖的 HP 大约是一万左右，没有特别的弱点；而攻击方式是全体攻击（对付狗子也一样），所以要特别注意等级较低的乌乌。蛇妖被解决之后，城市就恢复了和平；小珍也在几天后的夜里，偷偷地溜出去继续冒险，但不幸被乌乌逮个正着，只好多带一个伙伴上路了。

这天两人旅行到了一个地方，在房子里画着前往温泉的地图，鸭子修特看懂后带了大家一起去，接下来就是犒劳玩家的时间了，嘻嘻……

隔天醒来乌乌却发现小珍竟然已经死了，此时加曼冲进来，道出这原来是布莱伊特搞的鬼。唯一使小珍回魂的方法，就是一起死亡，让灵魂前往同一个世界，将小珍的灵魂唤醒。乌乌听到这里就自告奋勇地要去，在没有第二人选的状况下，加曼也只好答应了。

进入小珍的内心世界后，乌乌远远看到有一群人，就好奇地靠过去。原来这个村的村长实施极权统治，将一个患了黑毒病的患者当成恶魔，当众杀了。乌乌忍不住低声骂了一句，但还是被村长听

见了，村长立即假借神明的意旨，要村民将乌乌抓起来。匆匆离开的乌乌随着路边一位好心的妇人躲了起来，虽然躲过了追查自己的村民，但是又跑来一群人要抓村妇旁边的小女孩。妇人拜托乌乌带着小女孩从后门逃离，乌乌当然不会拒绝，一直逃到山洞里才算是暂时安全，在通报姓名后才发现小女孩就是小珍，就在此时小珍的黑毒病发作了，乌乌只好去找水。往西边走就可以找到湖，装好水之后小珍的老妈也来了，两人就一起回山洞去。小珍喝完水时，村长竟找到这里。原本乌乌是可以抵抗的，但是她错将虚幻的村民当成真的，所以也被抓了。

醒来时三个人已经都被绑在柱子上，而小珍的妈妈假装愿意亲手杀了女儿来表示忏悔，于是她就被放下，但是当她割断小珍的绳子时，小珍反而抱住她不愿自己逃走，导致老妈被弓箭射伤。在危急之际，天云闯进这个世界来了。见况不妙的布莱伊特拔腿便跑，而梦中的一切就消失了，但小珍心灵所受的创伤并没有跟着消失，两人只好拉着小珍去找布莱伊特，地点是在地图的最东边，没有什么话好说的双方就此开战。击败布莱伊特之后，另一位天王萨巴出现了。但他却任由布莱伊特消失，只是将小珍的灵魂带走，而乌乌和天云两人也由死后世界脱离了。

回到现实世界，加曼对两人坦白说出实情（无尽之钥藏在小珍身上，得到小珍就是获得无尽之钥），并将两人带到无尽之城的入口，委托两人进入将小珍救出……

到了无尽之城，除了敌人变得很强之外，可以捡到的物品也很强（各个同伴的最强装备），往上走个几层就可以看到小珍被绑在祭坛上，两人于是趋步上前将三位巫师打倒并救下小珍，但小珍还是一直处于昏迷状态，直到小珍的执念化为人形出现，猫女才受到感应而醒来。三人合力将执念打败后，接下来就是对付辛卡了。辛卡将大家拉入无尽世界中，然后才现出原形与大伙开打。辛卡不愧为最后魔王，攻击与防御都是一流的。将所有的高级药品全拿出来

用吧！攻击最好以小珍和天云为主，乌乌让她在一旁专任回复。打完之后辛卡会使出最后的力量，对着无尽之钥许愿，让无尽之城和大家一起毁灭，天云只好牺牲自己杀了辛卡（天云是辛卡所做的木头人，辛卡的魔力就是其生命之源，辛卡死了他也一定会挂）。虽然无尽之城还是毁灭了，但是加曼的魔力在大爆炸中将小珍和乌乌救了出来，世界终于恢复和平。

武器介绍

物　品	价格	效果	装备人物	说　明
棉手套	10	ATK + 5	猫女	攻击力低，但防身还蛮管用的，价格非常合理。
猫拳套	30	ATK + 10	猫女	猫足状拳套，上有三片刀刃，相当实用的武器。
钢铁爪	60	ATK + 20	猫女	金属制，攻击力强，缺点是容易生锈。
虎　爪	120	ATK + 30	猫女	造型似老虎爪，轻巧容易携带，攻击力强。
诱惑拳套	240	ATK + 35	猫女	附有诱惑力量的武器，能使对手陷入昏迷而无法战斗。
火焰拳套	480	ATK + 45	猫女	具备物理攻击与火焰魔法攻击，但在攻击时会消耗 MP。
魔力拳套	960	ATK + 50	猫女	使用咒文会具有不同的功效，此手套可以辅助魔法不足。
桧木扫把	50	ATK + 30	乌乌	坚硬桧木制成的扫把，是家庭主妇的最爱。
魔女扫把	100	ATK + 35	乌乌	这是魔女们常用的装备。
白银扫帚	200	ATK + 40	乌乌	银白色的扫帚，上面附有圣职者们的祝福。

魔导士扫帚	400	ATK + 45	乌乌	使用的人可轻易从扫帚施出法术，相当稀有。
贤者手杖	800	ATK + 50	乌乌	魔法师们喜爱的装备，做为近身的武器也很适合。
铁　剑	150	ATK + 20	天云	铁金属打造的剑，铁剑的价格并不便宜。
斩铁剑	300	ATK + 50	天云	能将武器砍断的利刃，攻击力高。
风魔刀	600	ATK + 70	天云	拥有风的属性，挥动刀刃产生气流，能干扰敌人眼目。

防具介绍

物　品	价格	效果	装备人物	说　明
棉布衣	8	DEF + 2	全体	皮质材料，简直没防御力，最大功能是保暖。
束腰装	16	DEF + 4	猫女	女人专用，能让女性腰部更加的苗条。
猫女装	32	DEF + 6	猫女	猫花纹的服装，衣服紧贴身体方便使用者行动。
兔女装	64	DEF + 8	猫女	适合身材修长的女生穿，能让对手攻击失误或分心。
小可爱装	180	DEF + 10	猫女	高级的毛料编织，适合清纯美少女穿着。
水手装	360	DEF + 12	猫女	水手装改为适合女性穿着的衣服，胸前绑有蝴蝶结。
低胸礼服	720	DEF + 14	猫女	宴会穿着礼服，价格昂贵，最大特点是微露胸部。
魔女服	80	DEF + 10	乌乌	魔女平常的衣服，使用特殊黑色植物浸泡过。

魔法袍子	160	DEF + 12	乌乌	以厚厚的麻布缝成的衣服，材质坚固耐用。
黑束装	320	DEF + 14	乌乌	特殊软布加入铁丝增加硬度，通常是暗杀者常用的防具。
魔导装	640	DEF + 16	乌乌	魔导士装备的防具，能防御部分魔法。
藤索甲	100	DEF + 12	天云	用坚固的树藤编织而成的铠甲，防御力小。
铁盔甲	300	DEF + 14	天云	厚铁板组合的铠甲，相当坚固，缺点是太重。
龙鳞甲	600	DEF + 16	天云	以龙鳞重叠组合而成，非常坚固的盔甲。

头盔、鞋子介绍

物　品	价格	效果	装备人物	说　　明
皮头盔	5	DEF + 1	全体	将取下的兽皮浸在油中加以硬化作成的头盔。
猫耳帽	15	DEF + 2	猫女	猫头状的帽子，防御力一般，但是戴在头上相当可爱。
兔耳帽	30	DEF + 3	猫女	兔子状的帽子，比猫耳帽防御更强，缺点是容易挡住脸。
小红帽子	60	DEF + 4	猫女	造型特殊，以软布编织的红色帽子，防御力还不错。
魔女帽	80	DEF + 4	乌乌	魔女必备的防具。
黑头巾	120	DEF + 6	乌乌	以结实的布包在头部，能保护头部与抵抗魔法攻击。
祭司帽子	240	DEF + 8	乌乌	能使魔力与咒文轻易施展出来。

勇气头盔	100	DEF+2	天云	戴在头上将增加勇气的神奇头盔，相当稀有。
龙鳞头饰	200	DEF+6	天云	以龙鳞片组成的头饰，能抵抗强力攻击。
布　鞋	3	DEF+1	全体	皮质材料，穿上街是很丢脸的事情，因为造型相当老气。
小红鞋	24	DEF+2	猫女	特殊布质能防水的鞋子，质地轻。
舞者之鞋	48	DEF+3	猫女	舞者拥有的鞋子，脚底附有防水橡胶可以防滑。
猫之鞋	96	DEF+4	猫女	以羽毛编织的猫造型鞋子，轻得让人忘了它的存在。
巫女鞋	50	DEF+4	乌乌	魔法巫女所穿着的鞋子，缺点是样式太丑了。
魔导鞋	100	DEF+6	乌乌	魔导士所装备的鞋子，能承受部分魔法的防御。
骑士靴	500	DEF+4	天云	以鞣皮所制造，质地轻，可保护膝盖以下。
龙鳞靴	1000	DEF+8	天云	龙鳞片缝织的鞋子，鞋面有鳞片防止魔法攻击。

道具介绍

物　品	价格	效果	装备人物	说　明
月之草	5	HP+100	单人	食用的人可以恢复一些生命力。
强力药剂	20	HP+200	单人	因治疗成效佳，价格也比月之草要高。
生命之泉	80	HP+全满	单人	使人恢复生命的泉水，但因为稀少所以特别贵。
星之花	10	MP+50	单人	磨碎后和水吞下，就能唤醒体内沉睡的魔力。

精灵之泪	50	MP+100	单人	据说食用后会感觉体内有股奇妙的魔力产生。
魔力之泉	100	MP+全满	单人	只要喝下它就可获得神奇魔力。
解毒剂	10	解毒	单人	具有解除所受毒性的疗效。
铁锤	25	解石化	单人	可以敲碎石头的神奇东西，能解除石化。
闹　钟	25	解催眠	单人	能够发出相当大的声响使睡着的人被惊醒。

特殊物品介绍

物　品	价格	装备人物	说　明
清醒之戒	300	单人	消除催眠。
速度之戒	300	单人	增加速度。
力量之戒	300	单人	增加攻击力。
魔力之戒	300	单人	增加魔力。

小珍用的法术

法术名称	习得等级	消耗 MP	攻击范围	攻击力
阿尔巴之怒	5	5	单	80×2
猫翻压倒	7	8	单	350
猫轰拳	8	10	单	165
鼠爆走	10	15	全	250
弯形剑羽	12	20	单	350
圣·硫光	18	20	单	350
究极强心剂	19	20	单	速度+20

雷电炮	剧情	必杀技	单	100×6
虎炮二连击	20	25	全	100×4
暴炎使者	22	27	全	450
亡者的悲鸣	23	必杀技	全	700
青色的剑羽	24	30	全	500
圣．罗光	27	30	全	600
逆形剑羽	28	32	单	650
天罚降临	29	必杀技	全	850
赤色的剑羽	31	35	全	700
猎头者祝福	32	37	单	750
哭鬼幽斩	33	39	全	800
破坏天使	34	必杀技	全	250×4

乌乌用的法术

（注：下面格式同上表）

法术名称	习得等级	消耗 MP	攻击范围	攻击力
冰　雨	21	20	全	100×3
风　突	21	20	单	300
魔法阵连炮	21	20	单	50×7
精灵的赞颂	21	20	单	HP+500
破击剑	21	20	单	300
落　雷	21	20	单	50×5
暴雷地狱	21	必杀技	全	600
雪花华	22	25	全	400

龙之息	23	25	全	400
亡灵的钟摆	24	25	单	速度降
降　刃	25	必杀技	全	700
满月诗篇	26	30	全	HP + 200
飞鸟重袭场	28	30	全	100 × 5
鬼风狼鸣唤	30	必杀技	全	180 × 5
冻　炎	32	40	全	300 × 2
万剑穿心狱	21	40	全	150 × 4
龙　炎	21	必杀技	全	200 × 5

天云用

法术名称	习得等级	消耗 MP	攻击范围	攻击力
连　斩	15	10	单	120 × 3
四方怒火	15	15	单	300
怒火狂斩	15	必杀技	单	120 × 4
破心戮	27	30	单	400
破空斩	27	20	单	180 × 4
雷空斩	29	必杀技	全	200 × 3
地裂斩	30	36	单	220 × 3
震地斩	31	37	全	180 × 4
雷网剑	32	必杀技	全	180 × 5
狂乱斩	34	40	单	270 × 3
狂影斩	35	必杀技	单	300 × 4

魔导圣战之风色幻想



游戏类型： 战棋
语　　言： 中文
出品公司： 奥汀科技
评　　价： ★★★★☆
方杖语： 台湾的战棋游戏同日本的同类游戏的确有的一拼。

游戏攻略

序章：魔导士的狂想

在一艘商船上，“露菲雅·希尔达”和“安洁妮·法奈尔”先后出现。两人现在是“冒险者公会”派来阻止海盗抢船，第一场战斗开始了！这一战要注意用魔法及裁之刃。用露菲雅的魔法杀敌，然后安洁妮再补上一箭！胜利后前往魔导圣域外围，迎战下一批敌人——此战要留意妖精的攻击。

此战可得宝物：复原药、水之徽章、空间转移徽章、魔法蛋糕、超级复原药、特制复原药、妖精之泪。

胜利后露菲雅突然要去找魔法女王席路亚，看她是否知道那虚

无飘渺的魔法。到达后，经过一些对话，又要开始战斗！若侥幸躲过魔法女王的攻击，应立刻去开宝箱，可得到无序柠檬、复合魔法徽章。

在被击败后，露菲雅得知长久以来一直追寻的究级魔法菲利斯多可能不在世上了，但也可能在光辉皮卷中有记载。告别魔法女王席路亚“姐姐”（她坚持要叫姐姐不能叫阿姨，真是个固执的魔法师），前往缎带镇，丽卡告知记载菲利斯多所在的光辉皮卷有下落了！

第一章：天空大陆的冒险者

朱里安·约克在云海山道遇到了黑翼骑士团的马修，同伴蕾依莎本想里外夹击，没想到被黑翼骑士团的参谋夏菲斯识破，遭遇强力敌人攻击，所幸露菲雅和安洁妮来解救她们。此战要小心夏菲斯的攻击！

此战可得宝物：咒缚之丝、蟾蜍之吻、盗贼徽章，究极大补丸（位于画面中间大树边的正方形石头横数第四格）

胜利后一群人火速去救朱里安。朱里安一人正被马修等军队合攻，不过只要撑过几回合，露菲雅等人即会前来支援。记得画面中央的小方块上有东西可拿喔！

此战可得宝物：力量蕃茄，复原药、无序柠檬、自信徽章。

原来朱里安与露菲雅、蕾依莎以前都是“冒险者公会”的奖金猎人，是竞争对手，而朱里安曾经以破灭之剑拯救天空大陆以及被仇恨蒙蔽的蕾依莎。现在终于多了两人加入队伍，真是好耶！

下一战安洁妮不会登场，留着徽章没什么用，还是给蕾依莎吧。接下来露菲雅跑去神殿拿光辉皮卷，却遭遇不明敌人攻击！所幸朱里安及蕾依莎几回合后会前来帮忙，安洁妮则留守马修。此战撑过三回合朱里安等就会来帮忙。

此战可得宝物：歌之徽章、强身健体散、超级复原药、力量蕃

茄（在四个高台上都有闪亮处）。

胜利后，竟然出现新的自灭型守护石像！担心大伙的安洁妮跑去瞧瞧，但此时露菲雅等人却掉到神秘迷宫——米诺陶斯迷宫，迷糊的安洁妮竟然忘了放绳子让大家上去！这可给了马修一个好机会，他立刻放了炸弹下来攻击。见鬼，爆炸声居然引来地底的怪物！开打！邪眼惧怕物理攻击，双脚兽惧怕魔法。

此战可得宝物：灵气药、幸运四叶草、光辉圣水、圣言徽章。

之后众人往出口处前去，遇上一群怪物，一回合战斗后竟出现迷宫守卫米诺陶斯！

此战可得宝物：破甲膏两个、超级瞬间胶、寒冰徽章。

要集中朱里安、露菲雅的攻击，安洁妮的补血、魔法，蕾依莎一直用“鼓舞”法术。虽然击败米诺陶斯，但是米诺陶斯竟不肯倒下，死命保护契约！更怪的是，任性的露菲雅竟心软不杀米诺陶斯，这可让朱里安笑了老半天。不过由于安洁妮这个迷糊蛋，冒险只得重新开始！

接着众人回到“冒险者公会”，听闻落日之都有人委托工作，而生性好玩的露菲雅，借机要去物产丰富的落日之都逛逛！于是众人前往落日之都。

到达落日之都，安洁妮跑去逛街，而露菲雅则“命令”朱里安带蕾依莎去逛逛，不过害羞的朱里安不愿意去。此时在酒馆内，委托人杰斯特·鲁夏多出现，他是圣尼多中被称为“命运之星”的费特骑士，非常有名。

另一边，逛得正高兴的安洁妮，竟撞上一名叫哈克·里维德的小男孩，并且打翻了灯油，正不知如何是好时，安洁妮得知此小孩要去雇用冒险猎人来救姐姐，安洁妮灵机一动，决定带他回酒馆。

杰斯特此时说明委托任务内容，原来落日之馆的女孩不断失踪，怀疑是领主哈巴里昂所为，原本属于圣尼多的费特骑士团要亲自去追查事情真相，但由于落日之都属于桑德拉的管辖区，因此只

好拜托冒险猎人。此时安洁妮带着哈克·里维德回来，并接受委托，酬劳是带他们去逛逛街！

哈克说出委托内容，就是去救出爱丽丝姐姐，而爱丽丝正是被领主所抓！虽然露菲雅一直告诫自己——同情心不能当饭吃，但最后还是接受委托了（心眼真是好啊^-^）。不过这下可好，这个任务中需要进入舞会，但只限女性，于是朱里安只好男扮女装了！^-^

到舞会入口，不料招待券已过期，大家正自愁眉不展时，一名叫缇雅·桑洛西法的流浪舞者（其实是公主）帮了忙，此时喝下酒的露菲雅不胜酒力昏昏睡去，她梦见了小时候的事……

第二章：落日之都

一醒来，露菲雅就看见杰斯特与缇雅被众魔围攻，原来宴会一结束，哈巴里昂走后即出现一堆怪物，幸好杰斯特已疏散民众，而朱里安、蕾依莎、安洁妮则去追击哈巴里昂了。胜利后，杰斯特告知南方大陆有一四处伸张正义的女子可能是缇雅。

此战可得宝物：暗之徽章、天使徽章、（右边楼梯宝箱附近有隐藏的圣言徽章）、世界之果、巨人糖果、斩空之剑。

在前往祭坛之路遇到尼巴特，他是从前朱里安的对头，但是不配称为冒险猎人！此战一开始后先去拿左方闪光处的宝物，得到圣十字剑，三回合后，露菲雅等人前来支援，没想到战胜后，那个死老头竟跑了！不得已，大伙继续追！这一战的隐藏宝物实在超级多，多得不像话，祭坛四个角落、中间那个四方块凹地都有好东西，有些看不到，烦请自找。要小心小恶魔的攻击！

此战可得宝物：破甲膏、超级兴奋剂、超低温瓦斯、解毒艾草、催眠之杖、梦幻徽章、咒杀徽章。

为时已晚，爱丽丝的生命被吸收了，即将死亡，众人跟着缇雅前去报仇！此战一开始的走道、最下方靠近热气球处宝物都很多，最好派出朱里安站在沙巴里昂隔壁守着，其他人拿宝物。

此战可得宝物：慈爱的守护、高级蜜蜂、骑士徽章、帝王徽章、天使之杖、羽翼靴。

此时超时空霸王号打算自爆，于是露菲雅及安洁妮释放魔力，做成防护，还好总算大难不死。这时立刻往回走，在往祭坛之路上遇到攻击——这里可得到超级火柴。接着连续对战。

此战可得宝物：安眠烟雾弹、超级复原药、特制复原药、终极复原药、超低温瓦斯、无节操炸弹、特制爆裂弹。

胜利后，出现一名银发男子救活了爱丽丝。此人似乎与露菲雅有关联……

回到缎带镇的“冒险者公会”，又有新任务了——是到龙之镇守护村民。此时龙之镇荒凉无人，大家没有猜错，果然是黑翼骑士团所为。但是雅哲鲁委托人之孙女竟破口大骂，着实把朱里安气得要死。夜里，露菲雅闲逛之余，遇到之前帮助她的银发男子，原来他叫艾萨斯！他透露雅哲鲁已经孤身前往亚马兰达山道了。此时雅哲鲁与黑翼骑士团正好相遇。若可在10回合前杀掉所有敌人，则夏露露登场喔！若10回合后则露菲雅前来支援！

此战可得宝物：力量徽章、神行足徽章（画面左下栅栏附近闪光处）、无序柠檬（中间栅栏附近）、贤者之杖、世界之果、沉默石灰。

第三章：决战！黑翼的挑战

晚上，露菲雅与朱里安决定利用龙之渊上的封魔石，来引导裁之刃轰炸黑翼骑士团！但是龙之渊却被封印了，幸好封印是“言灵法”，世界上只有一人解的开——就是露菲雅。

于是众人迎击黑翼骑士团，此时朱里安认出以前伙伴夏露露（夏露露为了得到究极魔法菲利斯多，才加入的黑翼骑士团），另一边露菲雅在龙之渊想起儿时往事——露菲雅无法克服儿时阴影，此时艾萨斯出现帮助露菲雅，终于解开封印！

朱里安等迎战夏露露及黑翼骑士团。笔者建议往右上方箭头处逃跑。打到后来可能会因为时间到而撤退，此时剧情转向龙之渊，黑翼骑士团及夏露露站在封魔石上，因魔力全失被露菲雅轰个七晕八素，终于大获全胜！

此战可得宝物：降神徽章、魔法蛋糕（左边最上方一栋房子隔壁的褐色桶子上）、超级瞬间胶、愤怒的金针、巨蟒毒牙、幸运四叶草。

但居然还有一些残留“垃圾”，一次干掉他们吧！

此战可得宝物：超级火柴（中间的大圆盘有许多隐藏宝物）、镇定剂、沉默石灰、超级兴奋剂。

胜利后，夏露露、露菲雅打了起来，不过不用战斗，回到龙之镇休息后，露菲雅与艾萨斯在争执，露菲雅觉得他们好像很久前就互相认识了……而此时从雅哲鲁口中得知黑翼骑士团的大本营在桑德拉，夏露露拒绝与露菲雅同行。

第四章：风云桑德拉

众人经过古代树梅，发现这里被污染了，愤怒的露菲雅与生物们展开对决！稍待五回合左右，出现一名叫欧琳·卡裘亚的女子现身帮忙，跟露菲雅似乎很熟——当然不一定要等到她登场，就算没登场剧情依然安排她加入。

此战可得宝物：自信徽章（过木桥后左边第一个草丛内）、拉克西丝密药、阴阳穿影（右边最后面大树旁的宝箱，这是最强的弓箭）、寒冰徽章。

欧琳告诉大家这些生物乃由桑德拉的邪恶主教温德尔为了消灭侠盗窝而释放出来的，此时众人前往侠盗窝。突然出现一名男子告知藤兽又袭击人了，伤者正安置于屋内。伤者要求去救他们的同伴以及一位坚强的女性，名为缇雅·桑洛西法，听到这名字，欧琳当下赶往藤兽那里，当然露菲雅、朱里安、蕾依莎、安洁妮也去了。

到达藤兽那里，终于遇到有史以来最强、最大的魔兽！藤兽原

为绿之精灵，守护森林者，但由于温德尔释放恶魔花，才转变为藤兽，在此也终于知道缇雅是传说中消失的桑德拉公主——桑德拉最后的王室继承人！

此战只能打上面那藤兽，底下两只是不死身，建议让安洁妮戴上阴阳穿影，一直攻击练等级，打败比较左边的那只后可得到青银回旋刀，不过它还会复活。打完上面那只藤兽后要让欧琳站到箭头处。救出缇雅后，藤兽竟对着露菲雅说：拉克西丝大人，救救绿之精灵吧，我们好痛苦呀！

此战可得宝物：风之圣袍（宝箱附近）、灵气药、水之圣袍、暴发户徽章（上方藤兽的攻击位置旁）。

回到侠盗窝，马修竟占领侠盗窝！战斗！胜利后马修撤退了，缇雅的生命能量却流失过多，性命垂危，于是欧琳将自己的生命能量转移给缇雅，幸亏双双平安。

此战可得宝物：魔攻徽章（队伍一开始左边大树边）、无序柠檬、次元靴、凤凰之羽、暴发户的帽子。

晚上欧琳喝过酒，喝着喝着就醉了，而此时一旁的侠盗窝成员则告知蕾依莎，欧琳酒醉后会将男人……于是两名女人的战争又开始了。隔日众人决定利用地下通道潜进桑德斯王城，并救出王妃。但因人手不足而懊恼，此时朱里安决定一人去北之塔救王妃，让其余人进入桑德斯，达成协议后，露菲雅等人出动！此战要让欧琳、缇雅升等级。

此战可得宝物：定时闹钟（在一开始欧琳站的后面那格子）地之圣袍、再生徽章、滤毒珠、暗之徽章、斩龙刀、催眠之杖、圣言徽章、银之拳套。

露菲雅等本想利用天平大典时，从通风口潜入刺杀敌人，不料被夏菲斯识破，于是展开战斗！此战先利用催眠之杖将夏菲斯冻结，之后人人都换上最烂的武器，拼命攻击赚经验值，尤其是缇雅、欧琳。每三回合用一次催眠之杖，其余小喽罗给蕾依莎、安洁

妮和露菲雅处理就行了。

此战可得宝物：幸运的结晶、咒缚之丝、蟾蜍之吻、神行面包、解毒艾草、巨蟒毒牙、新月药（屋顶有一个小平台，附近隐藏宝物超多）、妖精之泪、悲掠之雨、超级瞬间胶。

没想到夏菲斯早已洞悉他们所有战略——恐怕朱里安早已……大家正不知如何是好的时候，突然缇雅决定一个人去刺杀敌人，让其余人去救朱里安。深信缇雅会回来的露菲雅，只得放手一搏！

朱里安遇上从前战友夏露露，两人各有目的，不得不打，战到第三回合左右，露菲雅终于前来支援。胜利后，剧情转至缇雅这里，此时终于知道缇雅本名为“缇雅睫艾斯·桑德拉”，唯一继承英雄之血的人，也是10年前消失的桑德拉公主！

此战可得宝物：悲掠之雨、克罗托密药、魔防徽章、终极复原药、沉默石灰、安眠烟雾弹、失力粉、蟾蜍之吻、巨蟒毒牙、妖精之泪、超级瞬间胶。

正当缇雅要杀温德尔时，“费特之星”杰斯特·鲁夏多出面阻挡，为了杀掉仇人，两人开始战斗。此战要小心杰斯特的攻击，先让缇雅装上神行足徽章去拿取宝物并尽量躲闪攻击，等到杰斯特与缇雅相距不大时，赶紧用催眠之杖等物品冻结攻击，之后就慢慢宰啦！

此战可得宝物：超频手环、速度徽章、解毒艾草、雷兽之牙、兴奋剂、妖精之泪、悲掠之雨（要慢一点拿，以免变为宝箱怪）。

当缇雅好不容易打赢“费特骑士——杰斯特”，欲代替人民报仇时，发现自己气力已所剩不多。此时约瑟夫团长道出当年缇雅公主逃脱王宫时，帮助她的大臣就是他！温德尔命令马修去杀掉公主，马修·瑞恩突然跑去保护缇雅，并对曼加多说他要誓死保护公主，曼加多正待一举杀掉缇雅、马修及桑德拉的王妃。露菲雅一群

人恰好赶到，此时突然出现一名声称认识露菲雅的女子梅莉鲁，并将温德尔变回古代恶魔曼加多，一群人当下遇到苦战！此时战场上有 3 只曼加多，撑过第五回合时夏露露、马修前来援救，此时建议用火系魔法、光明魔法、影刃、闪空斩、直线魔法攻击，其中斩空之剑、阴阳穿影两样武器最好用！记得左右两边的手臂也一起击破喔！

第五章　千年的复仇者

缇维要求杰斯特答应她三件事，杰斯特允诺了，正当缇雅与杰斯特在聊天时，敌人夏菲斯邀请缇雅前去龙之渊拿取英雄徽章！夏菲斯终于露出真面目，他就是赤龙族的唯一传人。这一关无论怎么打夏菲斯都会复活，但是经验值多赚总是好，抢完宝物后拼命打到两人阵亡吧！

本战可得到宝物：霸者之剑、怨念之槌，剑豪徽章（画面右下铜像旁闪亮处）

战斗之后缇雅被抓走，杰斯特赶回通报，原本决定不去帮忙的露菲雅及安洁妮，最后还是跟杰斯特一同去援救！此时回到大地图，建议先去夏鲁洛镇购买所有支援型徽章（饰物），再前去龙之渊外部。此时剧情转向龙之镇的朱里安等人，本战并没有任何宝物，撑到第三回合左右露菲雅来支援，此时应将朱里安、露菲雅摆在第一火力。结束战斗后前往龙之渊外部，此时雅哲鲁一人独自对抗死神裘卡，而已让敌人控制的缇雅竟打开龙之渊封印！本战只要撑过第一回合露菲雅等人就会前来支援。先派露菲雅、杰斯特、夏露露、欧琳、朱里安将裘卡包围合攻，然后让雅哲鲁及蕾依莎、安洁妮去杀小喽罗升等级，若大伙无法对抗死神的攻击，应立刻让安洁妮装上天使徽章使用“祈祷”回复所有人生命力！

击败死神裘卡后，缇雅阻止众人进入龙之渊，此时杰斯特执意一人对付他，众人没办法，只得让他进入龙之渊！在此笔者发现一件事，在打缇雅之前，先检视军队，再将缇雅身上的物品通通拨

下，那缇雅就不堪一击啦！打倒缇雅后，杰斯特身负重伤，此时露和夏菲斯起言语冲突，正代以武力解决时，梅莉鲁竟出现并要求与露对战！

敌人只有一名，但她的血多、防御高，并要小心通道狭窄，勿封死退路。

此战可得到宝物：神行足的证明、活力之书、咒缚之丝、圣言徽章、幸运的结晶、超级瞬间胶。

此战露菲雅可能一次被杀，死后敌人想杀死露菲雅时，艾萨斯出现阻挡，梅莉鲁竟叫她迪斯路亚！原来艾萨斯是冥王迪斯路亚？之后缇雅恢复意识，并非常内疚英雄徽章因她而失去。众人讨论后，认为梅莉鲁应再利用夏菲斯，而当时去救雅哲鲁只因为需借用露来开启言灵法！而夏菲斯则要看光辉皮卷，突然杰斯特提议前往圣尼多去看大贤者赛莉耶，并向她打听光辉皮卷。此后雅哲鲁加入阵营！

赛莉耶是与桑德拉齐名的人，1000年前他引导桑德拉去拿英雄徽章，此后享有盛名。赛莉耶开始向露等说明：光辉皮卷是当年光之女神记载究极魔法——菲莉斯多所在处的书，书中，记载光辉皮卷位于此大陆西北方，被风暴结界封印的神之国遗址的封岳之塔顶层，而神之国是人类与命运三女神决战之处。而英雄徽章可隔离任何攻击，露菲雅推想，夏菲斯该不会想用英雄徽章进入暴风结界，并得到究极魔法菲莉斯多。

晚上安洁妮进入赛莉耶的房间，原来她是贤者的弟子，当年赛莉耶叫安洁妮监视露菲雅，原来露菲雅拥有掌握世界未来的命运！同时间，艾萨斯向露菲雅透露出穿越风暴结界的另一方法！原来神之国附近有一封印恶魔处——恶魔山脉。其中藏有圣石——封岳之石！此圣石同样拥有隔离所有攻击之法，但已被言灵法封印，刚巧露菲雅可解开言灵法，一行人就此出发。此时艾萨斯与赛莉耶正在争论是否释放出圣石中封印的秩序女神“拉克西斯”，她也是艾萨

斯最后的爱人！

第六章：最后的命运女神

众人前往凄风峡谷之吊桥，雅哲鲁告知众人圣石位于山脉中间的龙之墓场，突然死神裘卡与我们战斗！此战可得隐藏宝物是灵气酒、新月之露、咒缚之丝、剑豪徽章、暴发户徽章、舞蹈徽章、卑劣之雨·改，实际宝物超级瞬间胶，战胜方法是先让夏露露装上召唤徽章，之后使用一次冰之魔神即可。若让雅哲鲁与裘卡交手，还有额外剧情对话喔！

胜利后队伍前进至龙之墓场。到达墓场时，之前出现的米诺陶斯再次登场，不得已只得将之击倒！战胜方法是多用火系魔法、天雷落，因为所有敌人皆怕火，尤其是夏露露！打赢后，魔石上却没有言灵法守护。为了得到魔石，露菲雅不惜消损魔力硬拼，突然出现命运三女神的幻影在对话。消失不见后，露菲雅拿起了封岳之石！此时众人掉头回走，在凄风峡谷再次遇敌，不过只要用大范围魔法即可快速决战！

此战可得宝物：拉克西斯密药、气力徽章、灵气酒、太阳徽章、灵气药、疾风果子、超级复原药、超级兴奋剂、空间移动徽章。

回到圣尼多之后，赛莉耶告知菲莉斯多会在七天后的紫月之日被使用，这之前都可以阻挡夏菲斯！当晚大伙在圣尼多休息，露菲雅一人独自烦恼在拿取封岳之石时所看到的幻影“拉克西斯”是何物时，赛莉耶进来了，告诉露菲雅，1600年前，神之国诸侯联合被神所追杀的魔族，一同向主掌诞生与死亡的双女神克罗托、阿特洛彼斯挑战，并将之击倒，之后并将女神的神体与灵魂分离，封印在大地上一块可吸引所有魔法的奇石上，那就是封岳之石。露菲雅此时发现自己所见之幻影竟是命运女神其二的灵魂！此时赛莉耶解释露菲雅心中的迷团：拉克西斯就是秩序的涵义，也就是命运三女神最后一位！更令人惊讶的是，露菲雅·希尔达竟然就是拉克西斯

的现世！而露菲雅身上的两道大型伤痕就是证据。此时赛莉耶说明一切事情，言灵法就是拉克西斯禁咒，只有拉克西斯本人可以解开，那人就是露菲雅。原本赛莉耶以为拉克西斯不会觉醒，但经过龙之镇一役、阻止曼加多自灭、梅莉鲁的决战，以及取得封岳之石，让赛莉耶担心拉克西斯会醒来，因而决定杀死露菲雅。此时露终于知道玛莉亚妈妈所说的限制人类命运的神就是自己！突然安洁妮挡在两人中间阻止赛莉耶杀死露菲雅，并深信露菲雅就是露菲雅，而不是别人，赛莉耶愤怒地向安洁妮挥下致命一剑！露菲雅决定要为自己而活，因此展开与贤者之战！

此战可得宝物：魔法蛋糕、黑暗的果实、光辉圣水、神行面包、祈祷徽章。

打赢后，赛莉耶的伤口却复原了，原来1600年前封印双女神的就是赛莉耶，她成为不老不死之人，永远孤寂、悲伤，赛莉耶以魔法重击露菲雅，露菲雅质疑自己，身为拉克西斯时毁灭人类所有，身为露菲雅时却杀害亲人，自己应该不存在于世上的！突然赛莉耶罢手了，给她一个机会活下去，就像当年她和艾萨斯一样。

回到房间后，安洁妮复活了，并向露解释，原来安洁妮跟贤者大人是师徒、养母女的关系。露菲雅此时恢复信心，向梅莉鲁挑战！正当大伙要出发时，露菲雅问赛莉耶为何放过自己？赛莉耶解释：当年封神战时，两位女神封印后，混乱与破坏的神——卡奥斯在封炎山觉醒，卡奥斯就是创世录中被诸神封印的邪神，而人类中唯一继承菲莉斯多的西昂大人被人类暗杀，邪神的出现使众人无以反抗，此时拉克西斯出现，要求将菲莉斯多的结晶交给她，并告此封印卡奥斯，当时人类相信她，直至1600后，赛莉耶才再度见到现世的拉克西斯。

第七章：消逝的未来

在船上，首先遭遇不明敌人攻击，之后死神裘卡出现，为了报答梅莉鲁的恩情，裘卡与之宣战！

此站无任何宝物，基本上用火、雷电系法术较好攻击，多让露升级。此战胜利后，裘卡冒死不让露前往神之国，于是欲将船破坏，雅哲鲁适时一剑阻止了裘卡并结束她的性命。

总算到达封岳之塔附近，但却因暴风结界而无法靠近，此时露决定用飞行术靠近暴风结界再用封岳之石破坏，并叫夏露露以魔法使船行快速，虽然很冒险，但大伙也只得相信她。但是露却无法靠近暴风结界，正当烦恼不已时，艾萨斯出现帮助，总算成功进入！

蕾依莎在大伙睡后与艾萨斯对话，并向艾萨斯问一些事情。

下一站终于前往神之国，那里有梅莉鲁的攻击迎接我们，所幸艾萨斯加入队伍。此战要注意利用艾萨斯——最好艾萨斯一人去攻击梅莉鲁。要装备防御徽章、生命徽章、力量徽章，露菲雅、雅哲鲁、欧琳、安洁妮一组往左边进攻并拿取宝物，杰斯特、朱里安、夏露露、蕾依莎一组往右攻击。要擅用夏露露的魔法攻击，因为她是全队平均最强者。

此战可得宝物：无操节炸弹两个、幸运四叶草、光辉圣水、黑暗的果实、非天夜翔、悲掠之雨、神行面包。

战胜后，梅莉鲁本想利用露的情感，来拯救自己，于是告诉她玛莉亚妈妈还在她体内，正当露菲雅快被杀死时，迪斯路亚、艾萨斯杀了梅莉鲁并开导露菲雅。稍息片刻后，终于要对战已和菲莉斯多结合的绝对神夏菲斯，此战不论如何打他也不会死，因此还是靠过去给他打别浪费时间。

在圣尼多的赛莉耶突然想起当年拉克西斯曾说过，我们用自己的手解放罪恶，难道菲莉斯多的真正涵义是……此时梅莉鲁忽然出现。

梅莉鲁诉说以往的事：太古的诸神创造天地后，舍弃自我追求完美，但当他们接触到普罗特掌管之地后，她们所有神质被同化，创造出卡奥斯。诸神为不让祸根遗留，于是下凡讨伐卡奥斯，但由于卡奥斯非常强，诸神皆尽不敌，于是命运三女神解放禁忌的菲莉

斯多之力。命运三女神被打倒、凋落的命运之力及菲莉斯多之力的解放，代表封印的逝弱，虽然勉强封印住卡奥斯了。最后，混乱与破坏之神复苏，当年三女神诸唯一幸存者拉克西斯以菲莉丝多封印卡奥斯，因此梅莉鲁找人来继承菲莉丝多解开封印，也因此找来拥有可承受菲莉丝多的赤龙夏菲斯。突然，夏菲斯被梅莉鲁放在体内之物所杀，而艾萨斯告知各位：梅莉鲁就是破坏与混乱之神——卡奥斯！

终于要对战了，虽然最后能杀死她，但梅莉鲁会不断复活，因此不必费神束手就缚吧！突然夏菲斯出现并想以菲莉丝多毁掉此地。

这时露在一个不知名处遇见玛莉亚妈妈，难道露死了？原来露为了守护大伙，用尽魔力而死去。现在，往缎带镇的冒险者公会前进吧！到了冒险者公社，炽焰山有一不死鸟可救回露菲雅！大伙前往恶魔山脉的炽焰山吧！

第八章：命运的宽恕

此时剧情转向安洁妮那边，贤者赛莉耶推想卡奥斯的分身即将推向大型都市，以吸取人类恐惧为主食。在炽炎山方面，面临一场战斗。

此战可得宝物：潜能之书、气力徽章、风之徽章。

战胜后，艾萨斯以冥王迪斯路亚的身份召唤出炽焰鸟，但是炽焰鸟却拒绝拥有不死身命的冥王的要求，但艾萨丝却走进火中带着露菲雅出现，原来 1600 年来，艾萨丝不断等待露的出现，好弥补当年对拉克西斯的错误。

1600 年前的神魔大战，拉克西斯获胜，当冥王赶来时，自己的同胞以全数身亡，也因此两人争战不断，但当拉克西斯身亡那时，冥王迪斯路亚才知自己已经爱上拉克西斯……

就在地狱，露菲雅和体内的拉克西斯见面并想起往事，露菲雅不知自己该不该恨人类？但她总算明白自己对艾萨丝的感情！

另一方面，圣尼多的另一对人马正和卡奥斯的分身战斗。战斗三回合后，大伙本想放弃，但杰斯特为了遵守与缇亚的两项约定——“活下去、创造奇迹”，拼命死战，露菲雅等人终于前来支援，若刚才有身亡队员，此时皆会重入队伍。

此战可让一名队员离开卡奥斯的攻击范围，让贤者赛莉耶自己杀敌，因赛莉耶受伤后会自动回复；也可让夏露露施用“炎之魔神”装备召唤徽章将此徽章等级练至3，连续3次就行！

此战可得宝物：自灭徽章、激励徽章、斩龙刀。

胜利后，大伙同在大厅庆祝，突然露说出自己的前世，并变身为拉克西斯，此时露菲雅在体内与拉克西斯对话，要求她看着人类！之后，露回来了，拥有双重记忆的她，要先去米诺陶斯迷宫解救双女神。可先去炽焰山后面的FY镇，历经两场战斗后，终于最终回了。

最终章：风色的幻想

露菲雅要求一人独自进入见双女神，进入后，双女神复苏，但却不高兴拉克西斯以人类型态活着。但露菲雅和拉克西斯却反驳人类是一群徘徊在死亡边缘、却又创造奇迹的族群。听完露菲雅所说的话，双女神质疑天父怎么可能将自己创造出来却又派遣去干涉命运？于是露菲雅开始解释清楚，无奈双女神之一克罗托不信露的话，只得与之战斗。

将之击倒后，露菲雅终于说服双女神。出来后，三女神决定救人类最后一次，回到圣尼多，赛莉耶开始解说：三天后，天上的蓝月将与紫月重叠，书上记载，当两月重叠时，菲莉丝多之力开始示弱，而此时正式攻上封岳之塔最好时机！

此时在商船上，露菲雅交给朱里安圣灵徽章、魔导徽章，要立刻装备！

终于来到封岳之塔了，此战会对上梅莉鲁。战败后，露菲雅变身为命运三女神之拉克西斯，而其余两位女神也来此帮助，三位女

神攻击之后，梅莉鲁竟然以菲莉斯多挡下攻击，原来她把夏菲斯变为她的“食材”了！拉克西斯突然决定，以克罗托之力封住卡奥斯的再生力量，之后再与大伙一同火拼！

终于到最后之战了，要擅用朱里安的影刃、幻影剑。胜利后，却无法封住梅莉鲁，于是蕾依莎、朱里安决定进入赤龙夏菲诗的意识中救他出来！进入后，蕾依莎差点被诱惑，幸而意志坚定，但却遇到攻击，两回合后朱里安前来帮忙，此时要擅用一些道具让敌方先不能行动再慢慢杀。之后赤龙醒来，再度对战。胜利后，夏菲斯了解了蕾依莎的话，终于觉悟了！

此时露菲雅等人正和梅莉鲁战斗，艾萨斯、夏露露应是主力，若梅莉鲁使出魔法反弹则所有魔法千万别用，否则就等死吧！此时三女神趁着夏菲斯回来之际，以魔法重击梅莉鲁，死前梅莉鲁道出自己的心声，也让露菲雅完成自己的愿望再叫玛莉亚妈妈一声。

回到夏菲斯身边后，众人与之决战，为了夏菲斯的尊严、也为了人类的幸福！胜利后，菲莉斯多竟然四散了。原来夏菲斯与大伙决战是为了不让任何人在使用菲莉斯多来害人，他并交出英雄徽章。正当夏菲斯待死时，露突然要以裁之刃将菲莉斯多之力推出九霄云外，但却没办法！于是艾萨斯前来帮忙！

之后，安洁妮与露继续冒险，并向贤者赛莉耶报讯；缇雅成为桑德拉新女王，杰斯特是护卫，但是欧琳却一直抱怨杰斯特都有天时地利了，还不下手！雅哲鲁将大家的样子作成布娃娃、取名拯救龙之镇战队贩卖；夏露露订婚了，对象是伊国之主艾札克——蕾依莎的哥哥，也就是说，蕾依莎是公主啦！而蕾依莎总是在露菲雅和朱里安吵架时一旁劝架！艾萨斯和菲莉斯多一起消失了，露菲雅则和安洁妮在寻找他……

辐射 2 ★

游戏类型： 角色扮演游戏
语　　言： 英文
评　　价： ★★★★☆

文中符号注释：

■ 不会在 Pipboy 上出现的任务

□ 补充

游戏攻略

续《超级玩家》（迎春版）中刊载的游戏攻略。

A – Redding

Redding 是个靠开采金矿维生的小镇，由于各方势力都想控制金矿，所以暗涛汹涌。镇上有三个矿区，分别靠拢 Vault City、New Reno 和 NCR 三个势力。近来由于不明生物的入侵和机器老旧，所以三个矿区无法同时开工，情况紧急。你必须清除被不明生物——异形占据的矿区，在其中找到修理采矿机器的零件，并决定帮忙哪一个矿区修理机器，才能使此地度过危机。

这些异形比一代的 Deathclaw 还难缠，所以笔者建议到 Broken Hills 找超级变种人警长 Marcus 帮忙，然后去 Sierra 军事据点拿到好的装备之后再来此地。请注意：等级太低时，警长不会给你任务，但是如果你在 Vault City、Gecko 累积了不少经验，也可以在 The Den 拿到车之后先来完成警长的四个任务，以后再来收拾异形。分两趟的好处有：（1）这些是中后期的任务，随便收个债、抓个凶手都有超过 1000 点的经验值。（2）收拾强盗 Morton 之后，他的弟兄们就会不断地在路上寻仇，挡得住的话，可以让你拿到不少优良武器。战斗力强的冒险队伍可以考虑这种进行方式。

□ 镇上的后区有个斗鼠场，应该是镇民的主要消遣地方。后区也有个商队，出队时间为每个月 1 日到 Vault City、11 日到 NCR、21 到 New Reno。前区的酒吧兼旅舍，他们的客房有空床（Empty Bed）和全床（FullBed）两种。前区最左边有家医院，有能力进行战斗移植的手术。

□ Wanamingo 矿区的老板就是 Ascarti 市长。目前医生倾向于投靠距离最近的 Vault City，但是其他人都不喜欢 Vault City 的市民制度。Kokoweef 矿区的老板讨厌 New Reno 的黑道风格，所以支持人权至上的 NCR。而 Morningstar 矿区老板的见解比较独特，他认为 Redding 早晚会让某股势力兼并，因为 NCR 自以为是的人权、正义感会破坏 Redding 找奴隶来挖矿的体制，而 Vault City 的奴隶制会让 Redding 沦为大型奴隶集中营。这里只有 New Reno 忙于四大家族间的斗争，只要按时给他们足够的金子，他们就不会过问 Redding 的一切。

□ 由于 New Reno 的大力介入，此地的矿工普遍注射 Jet 成瘾，使得工作严重落后。你如果在 Vault City 中曾经和参议员讨论过这件事，就可以找医生询问状况。入口第二间房子转角的 Athabaska，会跟你说很多城里的事情。

□ 酒吧中有个妓女 Fannel Mae，谈话中提到自己的做矿工的男

友受伤，为了偿还老板 Lou 的债务才下海陪客。帮她还清＄200 的债务，没想到居然她还在吧台前接客。上前质问，这次她说债务还有＄150，上次记错了。找老板谈话，得知她是借钱买毒（Jet）!!这个酒吧不欢迎“非正常人”，所以和老板谈话前，队伍中最好只留下 Sulik、Vic、Cassidy 等没有副作用的队员。

□ 这里医院里的医生 Johnson 医术颇高，你可以在此治病、去辐射，还可以进行战斗移植的手术。后者和在 Vault City 的医疗电脑中所看的资料相同，手术中需要的零件取自战斗护甲（Combat Armor），所以一次手术会用掉一件护甲。四种手术都会提高你基本的防护力，但有机会降低你的魅力与幸运两个属性，其效果列举如下（Barter 已经一百多了）：

（1）Dermal Impact Armor：＄5000，Normal ＋5％，Explode ＋5％，

（2）Pheonix Armor Implant：＄8000，Laser ＋5％，Fire ＋5％，Plasma ＋5％

（3）Assault Enhancement for（1）：必须先完成（1），＄30000，同（1）。

（4）Assault Enhancement for（2）：必须先完成（2），＄48000，同（2）。

■ 警长的第一个任务：催讨房租（exp ＋1500）

Marion 警长的脚被蜥蜴咬伤了，正接受 Johnson 医生的治疗。所以他可以提供很多代理警长的工作给你。首先 Marion 警长会请你去催讨寡妇 Rooney 欠市长 Ascarti 的房租。但是你找到 Rooney 之后才发现，她是因为牛生病才付不出 ＄120 房租，可以帮她垫钱或催债。成功后她会跟你说外面那口枯井一直有声音传出来，原来异形已经侵入这一个区域地下了。

警长的第二个任务：化解酒吧里的冲突（exp ＋1500）

Morningstar 与 Kokoweef 两个矿坑的工人在酒吧里起了冲突，你必须尽速前往处理。酒吧中有两个人远远地高声叫嚣。你可以选择

要把那一边的人关入监狱，或者把两边的人通通关起来。如果你什么事都没做就离开酒吧的话，任务会自动以失败结束。

警长的第三个任务：找出伤害酒吧女的凶手（exp +1250）

酒吧中有个女孩被某个矿工打伤了，警长要你找出凶手。去酒吧向老板探听，知道 Morningstar 的嫌疑较大，于是前往后区调查。凶手是站在 Morningstar 起居室的一个矿工 Hakeswill。根据他的说法，是因为那个女孩嘲笑他妈妈，才一时失控伤人。为了维护正义，你虽然可以体谅他的心情，却无法原谅他的行为，于是同样逮捕他入狱……

警长的最后一个任务：扫荡强盗 Morton（exp +3000）

镇上有一群强盗在矿区入口一带游荡，警长给你的最后一个任务，就是去收拾这些强盗。如果同伴不是太冲动的话，这些强盗应该可以用两场战役分开解决。他们身上都配备 H&G K11、战斗扫枪等级的武器，对于直接由 The Den 过来的玩家可能有点吃力。但如果你是从 New Reno 过来、有能力解决异形的话，应该不成问题。强盗在几个地方设置了浮石陷阱，在 Vault City 拿到的皮甲比较不耐炸，若是穿着 Sierra 拿到战斗护甲的话，炸起来只会痒痒的。

完成任务之后，警长会“顺便”提醒你，Morton Frog 还有一些兄弟也是强盗。之后你在荒野中旅行时，就会不断地被这些人追杀。这些人的配备很先进，每个队伍中起码都会有 223 手枪、Bozar 等高级货色，只要你护甲够强的话，简直就是得到一条源源不断的武器货源嘛！

■ **收拾 Wanamingo 矿区内的异形（exp +3500，+1000）**

入口处那个赌场是市长 Ascarti 所开的，他同时也是 Wanamingo 矿区的老板。由于矿区被异形生物所占据，所以他愿意以 $1000 的代价把矿区卖给你。只要你有能力清除异形，他可以用两倍以上的高价再买回。

地下共有四个区域，分别通往前区、后区和左边的矿区入口，

矿区入口的地下有两层。清除异形可以从前区寡妇 Rooney 门外的枯井下去，先杀两只异形熟悉一下情况。最困难的区域是矿区底层，异形最多，还有一支生蛋的银色母兽。你必须杀光所有的异形（exp +3500，战斗所得的经验值在这个两倍以上），再杀掉母兽。破坏所有未孵出来的蛋，市长才愿意向你买回矿区（exp +1000）。

然后到 Wanamingo 矿坑寻找挖矿机器的零件（exp +2500），后区的两个矿坑 Kokoweef 和 Morningstar 都需要同样的零件来修护采矿机，在你扫荡异形时就可以顺手捡到需要的零件。东西在异形母兽所在地下第二层，下方中央的机器中可以拔出来一个零件（Excavator Chip），在右边的采矿机前的地上可以找到第二个零件。

注：游戏的设计似乎只允许你帮助其中的一个矿区。笔者是支持 NCR 的 Kokoweef，因为通常来此地的顺序，都是刚刚才从 New Reno 的黑帮中脱离出来。这个地方和 Modoc 一样是插花用的，到过 New Reno 的人，应该回到主线：到 NCR 去寻找 Vault 13 的下落……

New Califonia Public

NCR 就是一代游戏中的沙漠小村庄 Shady Sands。当年不安于室的 Tandi 现在是一位老祖母，而且继承她父亲而成为共和国的总统。这个国家很用力地向其他地区推销他自己的“正确主张”：禁止嗑药、禁止赌博、禁止奴隶，所以让某些邻近的城镇感到莫大的压力。

到此地的最大目的就是找到 Vault 13。笔者目前已知的方法有三：

（1）接下 Westin 家的看牛任务，跟踪来偷牛的 Deathclaw；

（2）解决 Vault15 的强盗，从主电脑找到位置；

（3）借助老酒鬼的地图。此外，这里被 New Reno 的 Bishop 家族视为眼中钉，Bishop 的两个任务都是要刺杀这里的政治人物，若想完成的话，须要发挥一点技巧。

□ 如果没和门口的军火商闹翻的话，可以买到不少好东西。包括给 Sulik 用的电锯（Nipper）、Skynet 和 Lenny 都能用的 223 手枪、很多的弹药和钱。不过最好的东西是军火商警卫身上的 Bozar（一次 15 发 .223 子弹），所以尽量不要和军火商起冲突，用偷就好了。

□ NCR 也有一个 Brotherhood 的分部，负责人是 Luke。这里和 The Den 一样，只会叫你到下一个地点旧金山去找进一步的资讯，不会和你多说话。

城　外

1. 帮奴隶贩子 Vartis 找到北加州游骑兵（Ranger）的军力配置图。

向大门外面的奴隶贩子要工作，就会得到这个任务。Vartis 只有白天才会出来，晚上冲进房间找他会遭致攻击。

Vartis 所要的地图在北加州游骑兵总部的后面房间，门口有个超级变种人看守。笔者是不喜欢牵扯到这样子的纠纷，不过不接下这个任务，地下失意警官的事件也不会发生。所以建议：就算接下任务也不要完成。

■ 帮酒吧的商人杀掉神父。

酒吧里有个奇怪的商人昼伏夜出，去找他要工作，他会要求你杀掉教堂里的神父。杀死神父是个小 Case，但这个家伙看起来不是什么好鸟，所以建议不完成这个任务。

注：如果你当初拿酒吧里的变种人 Lenny 来测试 Henry 医生的药，则再遇到这些人的时候可能会被打。NCR 没有 Vault City 那种势利眼的种族政策，但也有普通程度的门禁管制。夜晚进入时，要先到门口的办事处登记一下，而且要所有队员将手上的武器放下，自己也是双手都不可拿武器。

2. 阻止失意的警官炸毁电厂（exp +6000）

发电厂在 Downtown 的左上角。才靠近门口，一个小女孩

Darathy 和机器人 Toto 就向你求援：原来有个警官（Officer）拿着炸药，威胁要炸掉发电厂。这种重大的事情当然要帮忙罗，于是你随着小女孩进去找那个警官谈判（说话技巧不高明的角色请先存档）。如果您能套出这位警官的故事，就会发现原来是一个娶到悍妻的失意男子。根据他的说法，他老婆让他戴绿帽子，却在法庭上颠倒是非，拿到所有的好处，现在还想尽办法要榨干他的一切。他现在拿着炸药要自杀，突然觉得自己掌握了世界，有办法对她进行报复。你可以告诉他：这样反而让世人更坚信他老婆所说的一切。同时劝他勇敢地站出来面对事实，就可以打消他自杀的念头（exp +6000）。成功后找小女孩谈话，可以得到一些书做为报酬。

3. 扫荡大门外面的奴隶贩子（exp +3000）

在 Downtown 的发电厂下面屋子里。有一群奇怪的人：穿着战斗护甲的士兵和超级变种人。一问之下才知道这是一个自称"北加州游骑兵（Northern Colifonia Ranger）"的组织，以解放奴隶为宗旨，专门和奴隶贩子作对。要想加入他们的组织，要以解放大门外面的奴隶营为入会的测试任务。奴隶贩子大都配置 .44 的 Desert Eagle 手枪，武力不强，应该能轻松收拾。奴隶营的门锁由一个终端机控制，你必须把四个囚房内的奴隶都放出来才算结束任务。回来找 Elise 报告结果就结束任务了。如果你选择完成奴隶贩子的任务，最好从后门进入，以避开守门的超级变种人。地图在里面房间左上角的工作台里。

■ 帮 Henry 医生进行临床实验

医院的上方有个医疗研究所，负责人是从 Enclave 逃出来的 Henry 医生。在他的柜子里可以搜出一篇论文（Doctor' s Paper），记载着如何组装一支机器狗的详细步骤。Henry 医生正在进行生化基因（Cyber - Genetic）的研究，试图要将变种基因改回原来的基因。他要你去帮他找一个超级变种人，把药物注射到他体内，再回来报告实验结果。虽然 Broken Hills 有很多超级变种人，但不要乱

试，因为那个药还没成功，被实验的人必死无疑。笔者都是找门外酒吧的变种人 Lenny，还能赚到一个能量手套，但日后再去就有可能被打。如果要去 Broken Hills 测试，那就找被关在监狱里那个变种人。回来向 Henry 报告试验结果，可以依约让旁边的机器狗（Robodog）加入你的队伍。

□ Tandi 总统的儿子 Hoss 在 Downtown 的酒吧内喝酒闹事。Downtown 的教堂内有个神秘的宗教组织，那个神父就是门口的商人要你暗杀的对象。他自称是“The Enlightened One”，可以帮你去除心中的邪恶能量。反正做了没什么影响，你就跟着他进房间去了。仪式完毕后，神父会说你已经是 AHS-1 等级的成员了，剩下的要靠自己修行。日后到旧金山之后，可以再次接触到这个组织。

□ 商人 Duppa 愿意付 $2000 请你当保镖，保护商队到 Redding。沿途会打几场硬仗，如果时间够的话，倒不失为练功+赚钱的好机会。他后面有个秘密赌场，把守的很严，但没有特别的事件发生。

参议员 Westin 家

■ 让 Westin 死于意外（exp +2000）

向 Downtown 警局里的副警长 Deputy Karl 问起 Westin 时，才发现 Westin 仗着参议员的身份做了许多惹人厌的事情。副警长也会说起 Westin 几年前中风（stroke），现在正接受 Jubille 医生的治疗中。警长 Dumont 站在警局外面不远处。向他询问工作，可以知道 Vault 15、Westin 家的牧场和 Duppa 的商队三件事情。进入 Westin 家必须获得他的推荐。警长也会提到 Westin 因为心脏病而接受 Jubille 医生治疗这件事。

到 Jubille 医生那里询问 Westin 的病情，并从他家搜出了一瓶心脏病的药和一针毒药注射器。若要刺杀 Westin 的话，结束看牛任务后，再回来找 Westin 拿报酬和经验，接着顺便送他那一管毒药。

□ 要解决强盗窝的国际事件，就不要刺杀 Westin，除非你立志当坏人……

□ Westin 家中入口下方的酒鬼 Bob 有机会提供你 Vault 13 的消息，但正确性不高。建议直接去偷 Bob 的地图，或找 Westin 接看牛的任务，或直接到 Vault 15 去查电脑比较省事。

■ 帮 Westin 送磁片到 Vault City

是侦破这个国际事件中的一部分，请参考”Vault City 篇”。

4. 帮 Westin 看牛（exp +1000）

这是找到 Vault 13 的一个重要方法，但你要先找警长帮你推荐。强烈建议：带着 Computer Voice Module（在 Vault City、New Reno 都有）再来进行这个任务，因为接下来，你就有机会直接前往 Vault 13。获得警长推荐的你，通过 Westin 家门口的电流力场，去向 Westin 要工作，就会得到这个看牛的无聊任务。

在牧场晃了一阵子之后，来了两支会说话的可怕变种生物 Deathclaw。看到你之后喃喃自语地说“Gruthor 叫我们不可以攻击人类”，然后就离开了。这时在讯息栏上显示着：这些生物在地上留下巨大的痕迹，于是你就一路跟踪进了沙漠（走入右上角新出现的绿色区域……）

后　区

5. 取回 NCR 所需的电脑零件并与 Vault 15 的移民接触（exp +5000）

□ 总统 Tandi 的办公室在后区右边，可以透过助理找 Tandi 谈话。Tandi 会告诉你不少过去的事，玩过一代的人应该会感到很亲切。这个任务去一趟 Vault 15 就全部解决了，回来再向 Tnadi 报告结果。细节请参考“Vault 15 篇”。

■ Vault 15 间谍案

在 Vault 15 可以找到一个磁片，详细记载着 NCR 的大小事项，署名 F.。结束 Vault 15 的事件之后，回 NCR 给 Tandi 看，她会告诉

你只有门口的 Feargus 有嫌疑，并要你把磁片交给总统助理 Gunther 去处理，但是 Feargus 这厮似乎动作比较快，还没被抓就开溜了。

□ 这宗间谍案似乎也和 Bishop 有关，因为如果接下 Bishop 的任务，就常常找不到磁片……

注：如果手脚够伶俐的话，把磁片交给总统助理之后，偷回来，再交出去，又算是再完成一次任务。如此反覆为之，一次可以获得 4000 点经验值。但同样不保证以后的 Patch 是否会改掉（取自 Ayatollah Sheik Rattlen' Roll 的 Walkthrough & FAQ）。若要暗杀副总统的话，必须先从总统助理的身上偷到"总统通行证"。

完成 NCR 的任务就会找到 Vault 13，所以不用怀疑，GECK 已经在向你挥手了……

Vault 15

在一代游戏中骚扰 Shady Sands 的强盗集团 Khans 似乎没有绝迹，他们占领了 Vault 15 为根据地，而且很聪明地利用无知的移民来掩饰他们的活动。从这里的医生 Jones 那里得知，首领 Darion 所属的强盗集团曾经绑架了一个叫做 Tandi 的女孩，因而被人扫平，Darion 就是那场战役的唯一生还者（天啊，和 Tandi 一样老）。他现在执着于报复 Tandi……

这里的主要任务就是进入 Vault 主电脑寻找 Vault 13 的位置，顺便扫荡强盗和揪出 NCR 内部的间谍。可以搜刮的装备包括 .223 手枪、战斗护甲和适合狙击用的 Sniper Rifle。

□ 刚到 Vault 15 时，感觉是到了贫民窟。这里表面上只有一些 Squatter（定居于无主的新开拓地者），而且大家对你都很不友善，让你到处吃闭门羹。这块区域的右上角似乎有条小路可以通往他区，但也有人看守，只有 Rebecca 似乎有事要找你帮忙……就从她身上找进一步的线索吧！

Squat

1. 帮 Rebecca 找到她失踪的女儿

Rebecca的女儿Chrissy失踪了，首领Zeke却阻止她外出寻找，让她觉得事情颇不寻常，所以请你这个外人帮忙。Rebecca会请你到她的帐篷密谈，当谈话进行到一半的时候，她发现外面有人在偷听，于是你顺着她指引的方向，往东北方追去……

帐篷的东北方只有Zeke的房子，Zeke同样拒你于千里之外，只好向外面那个奇怪女人Dalia问线索。Dalia刚开始也是一问三不知，在你动之以情的情况下，承认她是受雇于人在看守这条山路。由于Dalia也有一个女儿，所以很容易说服她让你进去。

进入的区域中有一栋房子，门口的守卫Phil会喝住你。你向他询问Chrissy时，这个白痴竟然说漏了嘴（你是说那个被关在后面，“为我们带来很多乐趣”的女孩吗?)。你有很高的机率说服Phil交出钥匙，房子内的Karlo手上拿着威力不弱的Snipper Rifle。

Chrissy是个颇为泼辣的女娃儿，见了面之后竟然劈头就先骂了一堆脏话。之后才说起Vault 15的秘密，你只好先向她道歉之后再请她回家。

回Rebecca的帐篷，Chrissy已经把所有的事情都说出来了，她才觉得对大家过去的做法错了，于是请你去和Zeke见面。Zeke也向你坦承他过去的不是，并且接受你的建议：解决那些强盗之后加入NCR，让NCR的人进入Vault 15找需要的电脑零件，并且教授移民们所需的生活技能。他也会给你一张进入Vault 15的Keycard。最后进入Vault、杀死Darion之后，回来找Zeke。他会请你快点到NCR传递他们的意愿。

Vault 15

Vault的医疗室中有个医生Jones。他是在从Vault City到New Reno的旅途中被绑架到这里来的。从他口中可以问到这个强盗集团的历史、Jones的狗等事情。在战斗中受了伤也可以找他医治，所以尽量不要杀他。如果会说话，可以骗强盗说你是新来的，就暂时不会引发战斗。第一层的黄色力场可以由门内的终端机关闭，若

要从门外通过，就要拿出在 Sierra 军事据点的技巧了（用 Repair 技能可以暂时关掉 15 秒）；第二层只有左上方的房间有东西可搜：一把 .223 手枪、战斗护甲、针筒。第二层强盗的配备不是太好，但不少人身上有手榴弹，小心阴沟里翻船。电梯左边有台发电机已经快要不行了，为了地面上那些善良百姓，还是动手修一修吧（先用 Science 找出问题，再用 Repair 修理）；第三层的补给室中有个电脑零件（Vault 15 computer parts）。左下方图书馆的电脑中可以查出 Vault 13 的位置。Darion 在第三层的右下角，一靠近他就会被狗咬，似乎无法沟通。杀掉他可以获得 exp +6000。在这些家伙身上可以搜到几样可用的武器：喷火器（Marcus 用）、电锯（Nipper，Sulik 用）。

回 NCR 后就可以到 Vault 13 了，长老交代的事即将完成……

Vault 13

Vault 13 的摆设与一代中一模一样，真是令人怀念。连进入 Vault 的方法也是操纵门口的终端机，进入之后就算完成了一半的游戏（exp +2000）。接下来找到 GECK，就会启发 Enclave 说到你的部落掳走族人的事件，巫师急用心灵感应的方式招你回去。所以还想在旧世界闲晃的玩家，不要急于拿到 GECK。

原来的 Vault 13 居民被 Enclave 虏去进行人体实验，同样从 Enclave 逃出的实验用的 Deathclaw 来到了此地。这些 Deathclaw 是被注射 FEV 病毒的变种，拥有高智商（差不多像人类 8 岁左右的智能）和平而且能与人类交谈（到 Navarro 之后就会知道原因）。过着团体生活，道德标准极高。这群 Deathclaw 都服从首领 Gruthor 的命令。

要完成此地的任务，需要一个语音模组，在 Vault City 第二层和 New Reno 的武器商那里都有。完成这里的任务后，还可以顺手拿到一个导航晶片，这是日后要启动旧金山那艘油轮的必需品。

□ 这些 Deathclaw 虽然不愿与人类发生冲突，但是他们也知道一旦他们的存在曝光，势必会引来灭族的大杀戮。所以 Vault 之内

软禁着不少人类，其中不乏接受他们帮助、心存感激而不愿离去的人们。

第一层

和门口的 Gruthor 谈话，他会告诉你因为第三层的主电脑出问题了，无法供应水与食物，所以他们才去 NCR 偷牛。他也知道这个 Vault 内有你朝思暮想的 GECK，只要你能帮他们解决问题，就可以获得他们的信任。Vault 13 中有很多会说话的 Deathclaw 和人类，由他们的谈话中，可以更清楚地知道这些 Deathclaw 的和平行为。医护室中的医生说他曾经故意跑到其他城市住了一个星期才回来，结果没人跟踪他，而且回来还受到热情的欢迎，这让他很感动。

第二层

第二层左上的人类 Matt，他有“大人类主义”，曾经试图杀害母兽，但 Gruthor 还是留他活口。你看过主电脑的情况之后再来找他聊天，会发现语音模组和键盘输入都是被他弄坏的，他实在是个很危险的人物。第二层左边还有个神社（Shrine），上方有个好玩的超级扫把星 Dave（Mr·Depression）。

第三层

如果你已经解决了 Vault 15 的事件，那当初负责把守那条小路的 Dalia 会出现在第三层。她说是因为放你通行而怕被强盗追杀，才不小心闯入这些 Deathclaw 的地盘，之后觉得这里不错，就住了下来。这层也住着一对母女，Deathclaw 把她们从强盗的手中救出，之后就一直住在这里。第三层左边图书馆内有个全身包得紧紧的学者 Goris。他说自己正在研 究 Deathclaw 文化与人类文化的差异，对外来的你非常感兴趣。他说自己才从海岸那边（Enclave 或 Navarro?）过来几个月而已，也会向你说起这些 Deathclaw 的起源是来自 Enclave 的实验。根据他的说法，Enclave 抓这些 Vault 13 的原住民的时候，就是派遣 Gruthor 这些 Deathclaw 去干的，所以 Gruthor 到现在

都还良心不安。你可以说服他加入队伍。带着他战斗时才会发现：他是一只 Deathclaw!! 而且在战斗前才会把袍子用很帅的姿势掀开，像个拳击选手一样。第三层中间的补给室（Storage room，从前的水房）内有一些东西可以拿：净水晶片（Vault City 有好几百个）、战斗护甲（多的可拿去动手术），其中的导航晶片（NavCom Parts）是前往 Enclave 的必需品；GECK 是玩家的最重要目标，拿到之后游戏即将进入下半部（exp +4000）。笔者建议你修好电脑之后，先回去第一层报告进度，让 Gruthor 把 GECK 亲手交给你。

补给室右边是母兽的孵卵室，由 Jul 所守，你可以说服他让你进去。里头的母兽是 Kerith，她说现在轮到她孵蛋，以后其他的母兽也会进来生蛋。她这些蛋的父亲刚好就是首领 Gruthor，她们与人类和平相处，但是有个人类 Matt 潜入这里，试图炸死她和这些蛋，但被她发现，她立刻把炸药丢到门口（门被炸了一个洞），保住了母子的性命。Gruthor 还是不愿破戒杀死人类，于是把 Matt 关在第二层，孵卵室也多了一个警卫。

母兽也说到这个孵化室是一个人类朋友帮的忙，这个人类朋友还从东北的一处屯垦区拿了零件来装门。

主电脑室前有个工程师 Jimmy，会提供一些讯息。包括：Vault 13 从前那个主子老大在一场革命中被杀、或被放逐；目前的主电脑是从 Brotherhood 买来的等等。

使用主电脑的终端机，才发现已经完全无法从键盘输入指令了。于是你打开里头的线路，发现是语音模组（Computer Voice Module）出了问题，必须要更换。于是你把声音模组装入主电脑后，成功地解决了 Vault 13 生存的大问题。

取得 GECK

回去和 Gruthar 报告任务完成（exp +5000）；如果你自己没动手拿 GECK 的话，这时他也会主动给你（拿到 GECK，exp +4000）。

族人被 Enclave 掳走

拿到GECK后不久，就只有一个选择了：回Arroya，因为部落里的巫师托梦叫你赶回去。接近Arroya时，Deathclaw队友Goris也会感应到他的族人发生危险而离队回Vault 15。当你回到Arroya时，发现Arroya被扫平，桥也断了，只有巫师忍着最后一口气告诉你事情的经过。此后你就必须另外寻找线索。

再次从Arroya村庄出来

笔者的建议是：（1）回Vault 13再度邀Goris加入（Vault 13也被扫平了，Goris这次是为了报仇而加入你的行列）；（2）前往Military Base以找出旧金山的位置。

在与巫师的对话中，有机会让他说出那群敌人的去处：先停在Navarro，再渡过海洋。如此会得到Navarro的位置，但笔者还是建议你把Navarro放在旧金山之后（对话中要提到"Your descriptions were so vivid and……"）。

回Vault 13之后会发现已经成为一个空城了，重新找Goris加入之前，必须先到主电脑终端机看事情的发生经过：秘密警察老大一拳击毙Gruthor，并把他的尸体带回去给一个医生解剖，这厮就是最后破台前要应付的大头头……

□ 回Arroya前先检查车子的燃料还有多少，以决定是否先去采买些能量夹。如果没有好好地提升车辆性能，或是到处晃太久，这一趟远路可能让你以后就没车子可用了。

再度回Vault 13之后，线索似乎断掉了。地图上只有一个Military Base还没去过，于是就过去碰碰运气吧……

E - Military Base

此地就是一代中Master的病毒槽（Vats）所在，在地图上的位置和里头的摆设都和一代相同。到现代之后，美国联邦政府似乎重新研究起这种FEV病毒，不过他们这次是要培养出一种功能相反的病毒，用来杀光被FEV感染过的变种人。因此他们重新进入地下，和原来的超级变种人发生了战斗，并且在临走前将门口封死。

这些被关住的超级变种人，应该是 Master 时代留下的残存士兵，生命力非常非常得强，即使被关在地下，还能靠着老鼠等东西维生。这里散布着不少身穿 Advanced 能量装甲的 Enclave 士兵残骸，似乎在警告你：即使穿着最高级的护甲，到这里都免不了要死一些人……

来此地的主要目的是找到旧金山的位置，但是里面的装备实在让人流口水：能量装甲、电浆来福、能量手套、重型机枪（Minigun）……同时，里面的敌人等级，也和这些装备一样高级……

基地入口

车子上方的帐篷内有个铁箱，里面有张地图，看过（使用）之后就知道旧金山的位置了。箱子里还有一张磁片，记载着当初某人在此进行人体实验，并在撤退时把入口封死了。门口有一群野狗，在你靠近门口时会围过来攻击。入口已经被封死了，只有一部台车可以冲撞入口的落石，但讯息栏上显示这部台车的力量不足以打开入口。台车下方的地上有一支金属棍，可以插在台车上，之后讯息栏会提醒你：再加上一个炸药的话，入口大概就打得开了，入口左边的小屋子里，刚好就有几篮炸药（exp +5000）。

第一层

入门就看到几个穿着 Advenced 能量装甲的尸体：这里不知发生过什么惨烈的战斗，沿路集磁片也许可以猜出一些端倪。这一层都是一些小角色，只要提防被老鼠咬到、中毒就可以了。直行的走廊绕道右边尽头，竟然有个变种人 Grundel。他对着老鼠叫着：鼠儿们过来吧，我肚子饿了。去和饿昏头的他说话，他却把你看成一支大老鼠，直嚷着晚餐有着落了…… 看来变种人的生命力真的很强。

左边的通到尽头有个电梯可以下楼，途中有个发电机，修好之后可以让电梯重新启动（exp +1500）。

第二层

这层楼是当初变种人的休息室，现在……还是满满的士兵，身上的配备则和一代相同：电浆来福、能量手套、重型机枪、火焰枪等优良武器。这一层是到此的主要目的之一：能量装甲、电浆来福，但敌人很强。笔者常在这一层的战役中损失队友，战斗力不强的玩家，就放弃搜刮这一层吧（但是那件能量装甲，真的很可惜）；除了提醒大家小心之外，还要记得存档。建议的打法：先解决下方那一个小队（四人），右边那一大群闻风而来时，在走廊上排成一列，再一个一个打（还要防止队友落单冲上前去被围殴）。最后，看守能量装甲的右下角还有两个士兵。

第三层

向前直走，尽头有一大滩辐射毒液，中间一小片空地上站着一个变种人士官长 Melchior。他身后的木箱内有一把高斯手枪，射程超远，而且在 Small Weapons 中的威力比 .223 手枪更强一些。撞上他之前一定要先存档，因为他会招唤 Deathclaw、异形、Master 的宠物等可怕生物，如果是 Deathclaw ，还是一次两支 HP 高达 310 等级(不是路上那些小角色，大概比你的队友 Goris 还强)，大慨没几个冒险队伍有能力靠这些怪物练功吧（让我想起一代时，打 Deathclaw 大练功的景象……）。没有建议的打法，因为只有一种：先杀掉变种人，免得他不断放出怪物。

□ 用 Motion Sensor 扫描这一层楼，可以在右上角发现几排很整齐的生物，这些就是士官长会放出的怪物，这种设计可以避免练功发狂无限升级。计算一下怪物的数量，再衡量一下自己的能力，然后才决定要不要拿那把高斯手枪吧。

接下来已经接近尾声了，到旧金山找族人的下落吧！

F – San Francisco

一到旧金山就眼睛一亮：一个中国式的牌坊！没错，是中国城(China Town)。目前的旧金山有四个主要区域：中国城、教派、Shi 的王宫和码头，其中码头上还停着一艘旧油轮。这个地方的派系林

立，最大的两个是教派和 Shi，其他还有一个兄弟会的分部、两个武术门派、医院和商店。

Shi 和教派的科技水准都很高，前者有一套燃料（天然气）的配送管线，后者有能力强化你的能量装甲。这里的医生是 Broken Hills 医生的老师，有能力帮你进行装甲移植（Implant）的手术，商店里的货色也很齐全，是个不可多得的好地方。

在 Military Base 有张地图可以带引你到这里来，在 Redding 也有机会问到这里的位置，熟悉加州地图的人更可直接找到这里。在游戏的设计中，应该是你的族人被 Enclave 掳走之后，才会一路追查到这里。在这里调查的结果，会指引你到北方的 Navarro 基地走一趟，最后再开船前往海中的 Enclave 总部。

此地最重要的任务，就是让码头那艘油轮动起来，关键物品有三个，其中一个必须跑到 Navarro，一个必须在此地找到燃料，另一个早在 Vault 13 时就顺手拿到了。

取得燃料的方法有好几种，笔者目前知道的：(1) 请油轮上的电脑工程师帮你入侵 Shi 的电脑，但你要先救出他的女朋友；(2) 拿直升机设计图给 Shi 的皇帝顾问 Ken Lee，取得他的密码；(3) 拿强化后的能量装甲给 Shi 的化学家 Jing Tie Gahng，请他在电脑上动手脚；(4) 帮教派的电脑工程师 Dave 传情意，请他帮你侵入 Shi 的电脑。

中国城

此地的重点包括：中国城的 Dragon 与 Lo Pan 武术馆、兄弟会、医院、两家商店。信仰星父的教派（Hubologist）由右上方进入，Shi 由右边进入，油轮停在码头边，码头由上方进入。分述如下：

(1) 入口左边的商店，老板是周老（Lao Chou），会提供一些资讯：武器升级找右上教派区域内的科学家 Crocket；有飞行物向海中飞去，只有海边那艘船（Tank）有足够的续航力跟踪。他有不少现金、.223 子弹、Micro 能量夹，是一家货色充裕的商店。

(2) 入口右边不远有一家武器店，老板是江麦达（Mai Da Chiang)。他的武器很先进，包括 Light Support Weapons、Vindicator 型重机枪、各式弹药（包括二代火焰枪的燃料)、PPK12 高斯手枪和很多的现金。

(3) 这里的医生 Dr. Fung 是 Broken Hills 那个医生的老师，他也会进行战斗植入（Implant）的手术。

1. 为兄弟会偷直升机设计图（exp +20000)

Downtown 的左下角也有一个奇怪组织的房子，不过这里的人愿意和你说话了。Matt 向你说他们是钢铁兄弟会（Brotherhood of Steel 以下简称兄弟会)，玩过一代的人应该很熟悉吧?，近几个月来，发现了一个拥有高超科技的组织：The Enclave（以下简称 Enclave）正牵扯进毒品、武器、奴隶等不法勾当中。于是兄弟会在 The Den、NCR 和此地都设立了分部，来监视 Enclave 的行动。Matt 观察到 Enclave 拥有制造直升机的技术，并且最近才在北边设立了一个叫做 Navarro 的据点，用以维修和补给直升机燃料。他要你潜入 Navarro 去盗取直升机设计图。

会飞行的机器和“Navarro“这个名字，刚好符合部落巫师临死前告诉你的线索，于是很干脆地就答应了这个任务。临走前，Matt 也告诉你：Navarro 最近不断的补充新兵源（recruit)，如果你将队员留在此地，以新兵的身分会比较容易混进去。如果遗落这个讯息，也可以把 Gecko 核电厂内所找到的蓝色通行卡带在身上，由 Navarro 的后门潜入。详细过程请参考“Navarro 篇”。

拿到设计图后，就可以进入 Brotherhood of Steel 地下室，可以在左下角的两个铁柜中找到能量装甲（power armor)、Brotherhood 战斗护甲、超强的手枪与能量枪、YK32 Pulse Pistol、YK428 Pulse Rifle；后者比一代最强的 Turbo plasma rifle 还要厉害。

底下的医疗电脑可以彻底地增强你的属性：

红色　Strength +12 周

黄色　Intelligent　+14 周

绿色　Perception　+12 周

蓝色　Charisma　+13 周

2. 帮 Dragon 空手挑战 Lo Pan（exp　+2000，+3000）

Drogan 给你的测试颇为严格：连赢 6 场。没有修改过的玩家就不要试了，很难很难的。成功后再去挑战 Lo Pan 就简单多了，他在将被打败前会掏出枪（.223 手枪），挨他一枪之后，可以光明正大地将他击毙（exp　+2000）

油　轮

顺着线索来到旧金山之后，很多资讯都显示你的族人可能被直升机载到海中的某个称为 Enclave 的基地，而这些资讯也显示到那个基地只有搭船一个办法。但是你来到这艘波赛顿油轮（Poseidon Tanker）之后，却找不到进一步的线索，有人告诉你船长（Capital）知道如何开船，但是船长根本不和你对话，只会在头上不断地冒出同样讯息：除非你对我的同胞有帮助。要取得船长的好感有两个方法：救出 Dadger 的女朋友和帮 Chip 找回被切掉的脾脏。

3. 去油轮仓底救出 Dadger 的女朋友

这艘油轮可以逛的地方实在不多，不小心就来到了地下室……天啊，一堆超强的变种生物：一代 Master 的两种“宠物”、异形。拿到能量装甲和强力能量武器的你虽然可以边打边退，但是擅长肉搏战又尽忠职守的队员 Sulik、Goris、K－9 等就没那么幸运了，不小心就被围殴致死。

好不容易在仓底的右上方发现一位美女，谁知她见了面就大喊救命，然后紧跟着你。只好先来个英雄救美，护送她上楼再说吧。没想到这位美女 Suze 是电脑工程师 Dadger 的女朋友，为了感谢你的营救，愿意以身相许……不，不是，是以“资讯”相许。她告诉你仓底有个奇怪的房间，可能是燃料室，所以只好硬着头皮再去找船长了。

没想到拯救 Suze 的事情传到船长那里了，他很详细地告诉你：你要找的族人应该被直升机运往海外的一处基地 Enclave，你可以搭这艘油轮过去。但要启动油轮有三个条件:燃料、FOB、让导航电脑启动（exp +3000）。

最后他还叮咛你:你应该已经在那些古老的核子避难所中找到若干零件了。原来他讲的导航晶片，就是 Vault 13 中所找到的 Nav Com Parts。笔者因为忽略了这个讯息，第一次玩到这里时卡了好久。

☐ 和船长谈话之后，Pipboy 上就会出现三个找东西的任务，然后再去楼下找电脑工程师谈起燃料的事，他就会帮你入侵 Shi 的主电脑。

☐ FOB 在 Navarro 的指挥官房中。接下执行兄弟会的“偷直升机设计图”任务时，Matt 会告诉你独自当做新兵混进去的方法。

☐ 让导航电脑启动的方式，就是将你在 Vault 13 找到的导航晶片安装上去。

4. 找回 Chip 的脾脏（Spleen）

油轮的电脑机房外面站着一个人不断地喊痛，过去一问，这个叫做 Chip 的人，竟然在喝醉酒的时候拿脾脏打赌，而且赌输了之后真的被切下来了。看看也怪可怜的，于是答应帮他找回他的脾脏。

Chip 说跟他打赌的人，是中国城门口左边那个商人 Lao Chou，于是大老远地跑到中国城，才发现 Loa Chou 已经把他卖给 Shi 的 Dr·Wang 了。

在 Shi Temple 找到 Dr·Wang，向他问起脾脏的事，他竟然说最近正打算配点蚕豆和葡萄酒把它吃掉。可是当你向他说起那是人的脾脏时，他的脸就变了。于是回去叫 Chip 过来拿他的脾脏吧（exp +2000）。

回油轮之前，记得先去中国城的医生 Dr· Fung 那里取得他的

首肯，以免再跑一趟。

再回油轮告诉 Chip，又等了一天，他手术成功的事终于在油轮上传开……

□ 这个任务的目的是取得船长的好感，以协助你出航。任务本身不难，但要跑很多地方，再加上油轮的仓底是安装导航晶片的必经之路，所以不建议攻略狂之外的玩家采用。

教派（Hubologist）

这个教派有点邪门，以让星父（Star Father）重返地面为成立宗旨，即使人类因而毁灭也在所不惜。参加者要捐出毕生所得，而且找来一些明星（A 片脱星）来宣传教义。不过这些做法让他们累积了大量的财富，并且研发出不少高科技，包括改造天气、太空旅行（好和星父取得联系），并可帮你的能量装甲做表面硬化处理（成为一代最强的那一件）。

在 NCR 的时候，玩家就有机会加入教派而成为第一级会员 ASH－1，在此地有个 ASH－7 和当家的 ASH－9，后者是一个任务的暗杀对象。笔者在这里只有偷燃料、升级护甲、看看主电脑的存档，结束之后好像就没什么重要的了。

有能力帮你强化能量装甲的是主电脑旁的 Crocket，每件 $10000 !!! 而且材料只够做两件。

■ 盗取燃料

一进入这个区域竟然看到一艘太空飞船!!! 原来教派的科技水准已经有办法把人送上太空了（那为什么不先做飞机呢?）。告诉门口的守卫说你想加入教派，就不会惹上麻烦。他身后有个来自加拿大的电脑工程师 Dave，和他的对话要小心，请先存档。

原来 Dave 在加拿大看了一部 A 片，因迷恋女主角 Vikki Goldman，就一路追到这里来了。这个女的正在地下的教派中传教，你可以充当 Dave 的使者，帮他表达爱意，他就愿意帮你侵入 Shi 的主电脑，取得出航所需的燃料。

☐ 如果你把教派的人全部铲平，可以完成 Shi 的最后一件任务，拿回强化能量装甲的 $20，000，还可以让你在旧金山的声望提升为偶像，一举数得（反正好不容易可以帮帮中国人嘛）。

Shi 的王宫

这个组织看来是一群科学家的组合，有一台超级主电脑皇帝（Emperor）和各种实验室。他们的科技水准不输教派，包括从一种植物中萃取出燃料，并且建立了一个燃料的配送网路。你出航所需的燃料只有他们有，但因为配送网路是由电脑控制的，所以有办法侵入电脑者，都可以帮你弄到燃料。

说起来，这个组织只有四个地方可以玩，分述如下：

（1）门口附近的 Dr·Wang：就是买下油轮上 Chip 脾脏那位倒楣鬼，除了提供没有用的讯息之外，只有找脾脏那个事件需要用到他。

（2）王座附近的顾问：他似乎是此地的首席，握有主电脑的密码。他也会要你去 Navarro 偷直升机设计图，事成之后，他会再请你去杀掉教派的老大 ASH－9（exp ＋5000），最后会告诉你皇帝的密码。

（3）右下方的化学工程师：他有办法直接给你燃料，但代价是一件硬化后的能量装甲。这个代价很高，因为到目前为止，最多只拿得到两件能量装甲，其中一件还是到 Military Base 用血换来的，硬化处理还要每件 $10，000!!! 所以迫不得已才要用这个办法。

（4）主电脑皇帝（Emperor）：Shi 的主电脑室从顾问左后方进入，门口还有一道难解的黄色力场，你可以用顾问给你的密码进入，或直接用你的科学技能侵入（Hack）（exp ＋7000）。从中可以获得不少 Shi 的研究状况。

☐ 在破关画面上，帮助 Shi 的结果，是他们日后建立了一个繁荣的帝国，不知是好还是坏。

启　航

取得油轮船长的好感之后，再找到三项必需品，就可以准备启航前往最后基地 Enclave 了。在 Enclave 中穿着 Advanced 能量装甲可以畅行无阻，所以有队员同行反而碍事，最好在最后一趟上油轮时，就让他们离队，免得碍手碍脚的。

(1) 到油轮的仓底，用 FOB 打开门锁（exp +2000）

(2) 进入房间后，回到楼上，安装导航晶片（这时队员很容易挡住路）

(3) 到二楼船长室开航

然后是一段出航的动画，最后在满空的星夜中，来到了 Enclave 基地（exp +15000）。

G - Navarro

根据兄弟会提供的资讯，Enclave 成立这个基地的时间还不久，所以你可以用新兵的身分混进去。笔者第一次到此时，漏掉了兄弟会提供的线索只好一路杀进去，结果不知 Load/Save 了几十次，因为敌人实在太强了。

这里是一个直升机的保养和补给站，旧金山的兄弟会和 Shi 所要的直升机设计图，与启航所需的 FOB 都在这儿。此外，这里还可以拿到两件能量装甲，包括和 Enclave 一样的 Advanced 级装甲，一把电浆来福枪和适合 Sulik 使用的超级铁锤，可谓物资丰富，而难度却不大。在楼下的基因实验室中可以找到一条厉害的生化狗 K-9 为队员，还可以放走一只会说话的 Deathclaw。这支 Deathclaw 是和队员 Goris 一样的实验生物，放走他并杀掉基因工程师，可以解救 Goris 一族免于被屠族的危险。

□ 建议：进入基地之前，把身上所有的东西，包括护甲，全部留在车上。因为笔者算了一下，如果不偷东西，都可以搜刮到 300 磅以上的装备，不拿太可惜了。

<u>进入基地</u>

Navarro 有三个出入口：一个在屋子内的木板下、一个在左前

方的岩石区堆、一个要通过后方森林间的小路。问到密码的人请顺着林间小路走，而且不要离太远，因为碎石子小路旁有很多厉害的浮石陷阱。

入口区的 Chris 会骗你这里只是一个服务站，根据兄弟会的资讯，你要以新兵的身分混过去：听过 Enclave 吗？我想要加入……就可以骗到密码“Sheepshead”(exp +1500)。进入时尽量空手，能量武器够强的话，连护甲、简单的武器都不用带（最多只要杀一个科学家、暗杀一个工程师），其他空间都腾出来放东西。

接下来进入基地的地面区域，有个穿 Advanced 能量装甲的守卫会告诉你：“这里是联邦资产……”，回答他你是新兵（Recruit），并报上 Chris 给你的密码就 OK 了。守卫叫你到进门后右边第一个屋子里找训练教官报到（Drill Chief）。

进入栅栏后右边第一间屋子里，左边有些电脑工程师，右边房间内那厮就是士官长（Seargont），他会质问你为何不穿制服，装甲哪里去了？骗他说基地那边叫你来这边领，他骂一骂之后就会叫你赶快去拿一套再来向他报到：接下来你赶快找个电梯下楼，到楼下左上方的柜子里拿一件 Advanced 能量装甲，再到处晃，否则每个人看到你都是劈头就骂。之后，千万不要真的再找士官长报到，不然你就会被派卫兵。

□ 到左下方的厨房中，可以找一个厨子（Cook）聊天（Chat），并问到不少事情，包括：Enclave 基地、FOB 在指挥官房里、技师 Raul 与维修工程师 Quincy 不合、主电脑最近爱上了一个士兵 Snookie 的八卦新闻（其实是主电脑室的技师，以他的女朋友 Snookie 名字为密码，知道后也可以进主电脑）。

□ 逼问很多技师，就可以知道去 Enclave 的三个方法：搭直升机、搭停在旧金山的油轮（tank）、游泳（但是九成九会淹死）。

□ 基地内有 10 台左右的雷射炮台，火力是 Mark Ⅱ 等级的 Plasma Rifle，警卫也都手拿 Plasma rifle、身穿 Advanced 能量装甲，不可

轻举妄动。

地下层

第一个目的地，是地下左上方那几个柜子，可以找到 Advanced 能量装甲、Plasma Rifle、能量夹、蓝色线路板、炸药等好东西。

接着到下方左边的医学实验室，找基因学家（Geneticist）Schreber 谈话，以了解他实验的内容。谈话的最后，问他这个房间为什么要隔音（Soundproof）和门口为何摆个狗雕像（Dog Statue），就会知道那是一只生化狗 K-9（Cyber dog），因为智慧程度足以判定 Schreber 做的是坏事，所以咬他，因而被拆下腿部的动力。Schreber 也会告诉你：生化狗的动力系统（Motivator circuit）被送到维修室的 Raul 那里。最后可以问出最下方房间内的 Deathclaw 是刚做完智能方面的实验，因为智能高到足以威胁人类，所以最近就要被杀了。

和 Schreber 对话的最后会出现一个好玩的选项：你确定这里完全隔音吗？然后是：既然隔音，所以把你杀掉也没人会发现喽？哈哈，下手吧！他注定要死的（exp +1000）。

Schreber 后方有条生化狗 K-9，接着对他说你是它的新主人，它会请你去找回它的动力系统（Motivator），然后就会跟着你走。接着顺路到右边的主电脑室，和左边的技师（Technician）谈话，问出主电脑的密码是他女朋友的名字：Snookie（就是站在门外的警卫），或者直接侵入主电脑（Science 的技能要够），可以问出：K-9 动力系统所在、Enclave 基地所在及运输工具、指挥官（Commander）所在（找 Enclave 的通行证 FOB）。

顺路到右上方，告诉指挥官房前的警卫你是新来的，会知道清洁工（Cleaning Crew）会定时来打扫。跑到这个警卫看不到的地方，休息一个小时（按 Z），再回来告诉他：你是清洁工，就可以进入指挥官房间搜刮。指挥官房间内只有左边那个上锁的铁柜是主要目标，可以找到 FOB（exp +3500）。

地　面

找个电梯上地面，到地面左上方的直升机维修厂找 Raul，告诉他：博士要你来拿 K－9 的零件，结果在最左边的铁柜中找到 K－9 的动力系统（Motivator）、最左边的工作台中找到一些能量弹夹、最右边的工作台上找到一个电动马达和一组高级开锁工具（Expanded lockpick set）。

接着向右上方走，在维修室找到 Quincy，告诉他你是 Raul 派来找直升机设计图的，他大骂一顿之后就可以骗到手。在右边的工作台里，还能找到一把适合 Sulik 用的大铁锤（Super Sledge）、一个电子开锁器（Electronic Lockpick，Mk. Ⅱ）和一件战斗护甲（动手术用）。

☐ 如果骗不到 Quincy 的东西，也很容易暗杀成功。因为他紧贴着工作台，所以你可以用一代中暗杀 Hub 教堂内紫袍人的伎俩：把炸药定时后放入工作台，再跑到地下去休息个几分钟，然后就可以回来搬东西。

离　开

最后回到楼下 K－9 的房间，帮他装上 Motivator（exp ＋3500），并让他加入队伍好带他离开。顺便拿走房间入口的书桌中的篮色通行卡，进入 Deathclaw 的房间，并骗门口的警卫说：博士要你来杀 Deathclaw 的。接着告诉 Deathclaw：你是来带他离开的。最后拿着蓝卡打开房门，帮助 Deathclaw 从后门逃出去（exp ＋1500）。

接着应该回旧金山继续想办法出航，不然也可以拿着这些装备杀入 Military Base……

H － Enclave

这里就是游戏中的究极基地，里头穿着 Advanced 能量装甲的士兵比对岸的 Navarro 要多的多，硬闯似乎不太可能。幸好你也有相同的“制服”，所以可以在里面畅行无阻。来到此地之前，最好把没有能量装甲的队员留在船上，笔者是建议一个都不要带，因为

敌人太强了，有了队员之后比较难控制战斗的范围。除非你想在破关之后继续游荡，再带个队友过来搬东西。

不过这里可以做的事情不多，会和你对话的人比 Klamath 还少。重要的事件包括：(1) 找到族人被关的地方，与长老约好逃出的方法；(2) 听美国总统讲故事，了解许多事情的始末；(3) 毁灭 Enclave、逃出。

上面三件事中，真正必须做的只有第三件，其他只是帮你了解剧情。一个人就要毁灭整个大基地似乎不太可能，但 Fallout 让你做到了。只要你设法让基地中的核子反应炉爆炸就可以成功。要达到这个目的，有两个方法：(1) 炸毁控制反应炉的电脑，让反应炉失控；(2) 强迫管理反应炉的科学家急速关闭反应炉，导致炉心熔解。前者还可以说服一个生化科学家在中央空调中放毒，让没有穿着能量装甲的人员死光。不管那一种方法，你离开基地之前，都要通过秘密警察头子把关的大门。这厮的战斗力只能用怪物形容，除了完整地搜刮合适的武器外，你还可以说服最后在门口附近巡逻的小队协助你，并从总统身上搜出专用钥匙，启动叛乱模式，让防卫用的雷射炮台帮你过关。

这里还有很多高级装备，有些是游戏中独一无二的。为了最后的大头头，游戏在这提供了各型武器中杀伤力最强的款式，让人看得眼花撩乱。像笔者在一代中最喜欢的多管雷射炮（Castling Laser)、本代游戏中最强的护甲 Advanced 能量装甲 Mark Ⅱ、使用传统子弹和新型 Caseless 子弹的两款重型机枪（Avenger Minigun、Vindicator Minigun)、使用 2mm EC 子弹的高斯长枪（M72 Gauss Rifle，Military Base 里面那把是短枪)。

□ 这里的进攻路线和逃出路线分的很清楚：往下走的楼梯无法从底层打开，往上走的楼梯无法由上方打开。也就是说，进行路线是固定的，而且开始倒数之后就不能回头。所以要搜刮装备的玩家要注意这点限制。

第一层

进攻路线是下方的楼梯，右边则是逃出路线，但是可以先进去搜刮一些小东西。像适合 Sulik 用的超级铁锤、2mm EC 子弹、两种能量弹夹、两种针筒、炸药、电浆来福枪、火箭筒和弹药、改良的 Avenger Minigun 和弹药。重点应该是右上的仓库内的能量装甲，另外那几个炸药在暗杀总统或炸毁电脑的时候可能有点用。

这一区是军营，没有人会和你交谈，但是打起来可不得了，只建议结束后还想继续的玩家，或者针筒带不够的玩家过去搜刮。

第二层

入口下方的库房中有两种重机枪和弹药，包括比较稀少的 Caseless 子弹。这里正在进行人体实验，各个手术台上血迹斑斑，你的族人和 Vault 13 的居民都被关在这儿，到右下方的牢房中找长老。她会跟你说事情的经过，并叫你去底下摧毁一个“恶魔”机器。并且和她约定事成之后，自动带着剩下的族人到油轮上与你会合。

第三层

```
                                     0
高斯长枪   |------|-- ↓ --|------|
重型机枪   |  1      2      3   |
多管雷射炮 |-- ‖ --|-- ‖ --|-- ‖ --|
Advanced ←   4      5      6   → 另一个Geck
能量装甲II |-- ‖ --|-- ‖ --|-- ‖ --|
              |  7      8      9   |
              |------|-- ↓ --|------|
                        a
```

进去就是一个九宫格形状的电击地板区。每格有一个终端机，和通往邻近格子的门，按一下终端机会打开/关闭目前的门。这个基地中最有价值的装备，就在九宫格左右两侧的营房中。通过之后（exp +2500），就到了总统所在的第四层。

第四层

右下角有个战略研究室（War room），右上角的房间是会议室，会议室内则有一张闪着红点的世界状况地图（Situation Map）。不知道图上那些红点，是否为曾经遭核弹攻击的地点（东亚好像只有日本有一个红点）。

总统办公室前有个“鸟”副总统（Bird，the vice president）。他只会胡言乱语，像什么家庭价值、移民外太空，或者一下子问你马铃薯怎么拼。

美国总统 Richardson 会帮玩家解释很多事件的来龙去脉，但是你一开始对话就要听到完为止，否则他会很不高兴。总统所说的重要情节包括：

(1) 用雷射手枪和 New Reno 的 Salvatore 家族换化学物品是一举两得的生意，既拿到东西又可以借他们自己人的手杀掉一些 Enclave 想杀的人。

(2) 那些核子地下掩体（Vault）是美国政府“社会实验”的一部份。原来这些 Vault 的设计就是拿来测试人性用的，有些在核战6个月之后，就会自动开启，有些只有男性居民。而 Vault 13 则是拿来保留纯种人类 DNA 用的，等到美国政府有需要时，再拿来做为实验的对照用。

(3) 与玩家切身相关的，是一个 Fallout 版的“人类补完计划（Human Salvation）”。在这个计划中，只有纯种人类得以生存，遭到辐射感染的变种人、Ghoul 都将被消灭。而且这些变种人包括你的族人，凡是在荒地中生存、DNA 有可能遭辐射而突变者，都是美国政府眼中的变种人，唯有像 Vault 13 这种从未与外界接触的居民，才符合他们的要求。

(4) 这个人类补完计划的实施方法是：改造当初 Master 所用的 FEV 病毒，让它们只对突变的 DNA 产生杀伤力，再散布到大气中，借雨水渗入到每个可能有变种人的角落。现在研究已经进入了临床实验的最后阶段，所以 Vault 13 的居民被当成 1 号白老鼠，你的族

人因为DNA最接近纯种人类，所以被当成2号白老鼠。只要新病毒可以辨识二者的差异，也就是只伤害2号不伤害1号，研究便告成功。

总统身上有一把总统专用钥匙（Presidential Access key），要杀掉他才能拿到。这把钥匙可以用来开启主电脑中的最高权限，等一下逃出时会派得上用场。暗杀总统只要潜行能力不差，贴着身体一枪就解决了，而且不会引起守卫的注意。游戏的设计似乎就是要这样玩的。

□ 左上方有个核子弹，后面那个科学家Dr· Curling会开口和你交谈。从他口中可以问出Enclave的人类补完计划。但他是一个有良知的科学家，如果口才够好的话，可以请他思考这些适应荒地生活的人类，是否算得上是另一个人种。

□ Curling想了一下之后恍然大悟，决定把自己和整个Enclave基地一起埋葬，也就是在中央空调中放入FEV病毒的毒素。他也会告诉你去底层关闭反应炉，以解除关住你族人的力场（exp +5000）。但是毒素放出来之后警报就响了，底层的科学家也不会和你对话；同样的，底层的反应炉溶解前警报也会响起，你就无法再和Curling交谈，只能用炸药毁掉强行解决。这个方法的难度较高，建议先试试看逼科学家自己关掉方法。

<u>第五层</u>

左上有个营房，但里头的东西不值得搜刮。右上是反应炉的控制电脑，右下是反应炉，本层的目标是左下方的首席能源科学家Tom Murray。问科学家有关反应炉的事情，他会很得意地说：如果反应炉关闭了，那么一切警卫系统、安全门都会关闭（关住族人的力场也会全部跟着消失）。接着，不管他怎么哀号，拿枪威胁他关闭（exp +12500!）。

结果，炉心因为过热而融化了，还有10分钟就会爆炸……天啊，威胁他不得声张之后，快回去油轮吧。也可以直接拿炸药摧毁

控制反应炉那台电脑，笔者在定稿后，才又根据 Kevin 所提供的方法:在三台终端机之前各放一个定时炸弹，结果也是导致炉心熔解。不过因为终端机前有几个技师，很容易引发战斗，所以要特别小心。

逃　离

上楼有个梯子可以绕过电击地板区，到达油轮前，秘密警察头子已经在那边严阵以待了…… 在 Vault 13 看他一拳击毙 Deathclaw 的英姿，就知道自己不是他的对手，这下死定了……

这厮的 HP = 999，护甲和武器（End Boss Plasma Gun，一次 50 发 Micro 能量夹）都是从来没见过的高级货，再加上旁边的雷射炮台会一起攻击你，打赢的机会微乎其微。

在遇到大魔头之前，有支巡逻小队。你可以警告队长炉心即将熔解，建议他们随你搭船离开，就可以得到一批战友。这 4 个战友都拿很高级的武器，包括兄弟会楼下那把最强的能量武器（Pulse Rifle）、Military Base 底层那把高斯手枪和一代中最强的两把能量武器：多管雷射炮、Turbo 电浆来福枪。

另一个辅助过关的方法，是潜行到出口大厅那台终端机，拿着总统专用钥匙启动叛乱模式，让门口的雷射炮台帮你收拾。这些雷射炮台每台都配有 Heavy Dual Minigun，天啊，装填 800 发子弹的双管重机枪，而且是用 .223 子弹的，威力比那支巡逻小队还要强。

□ 两者并用的效果最好，你可以完全不用出手，不过顺序应该是先说服巡逻小队，再去使用终端机。因为一旦进入战斗模式，就无法与队长交谈。这支巡逻小队答应你之后，只会在大厅外面游荡，等到进入战斗之后才过来支援。如果只靠他们的话，就要及早做开溜的准备，因为这 4 个人会站在一起，被敌人扫射会全部命中；再加上老大有 7 台雷射炮台的辅攻，完全没有胜算。

接下来是破关的画面：油轮急急地离开，从海中的基地升起了一朵蘑菇云，最后游戏会把你在各处所造的孽一一交代……

附录：

强盗窝

这个强盗窝牵扯到一个复杂的国际事件，所以，笔者把相关的事件都集中到这个部份来写。这些地区包括：Vault City、New Reno、NCR。

这个强盗集团是由 New Reno 的 Bishop 家族所资助，专门用来给 Vault City“施加压力”用的。Bishop 的保险箱中有一张此地的地图，此地的保险柜中也有一本强盗和 Bishop 往来的帐册。

如果扫荡这个强盗根据地，将可除去 Vault City 之心头大患。但是强盗人数众多，装备也不算太差，一开打就倾巢而出，不小心就有队员被机枪扫射或手榴弹击中；再加上会牵扯到 NCR，所以笔者都把此地留到 NCR 之后才来。如此还可以接一个 Bishop 家族的暗杀任务才撕破脸。若想要先完成此地的玩家，建议先找到 Marcus 这个帮手和去过 Sierra 军事据点、武器升级后再来。

Vault City

警长总部外面有个自称是传教士的 Moore，会叫你帮他拿个公事包到 New Reno 给 Bishop。他实际上是 NCR 的间谍，你要答应帮他忙，才会有后续的发展。

大门外的 Wallace 和 Downtown 的警长 Stark 都会请你帮忙找到强盗窝的位置，如果你发现了，他们就叫你去向 First Citizen 报告。如果你向 First Citizen 报告之后，她会叫你独自去扫平他们。

New Reno

把公事包拿给 Bishop 之后，他会顺口说出“Moore 那个 NCR 的小子……”，这时你才知道：原来 Moore 是 NCR 的间谍。

☐ Bishop 接着会要你潜入 NCR，再设法让参议员 Westin 死于意外。这个任务很可疑，根据日后的线索，Bishop 实际上受雇于 NCR，由此只能推测说雇用 Bishop 的人是 Westin 的政治对手，但也

不是副总统（因为 Bishop 下一个要杀的就是副总统），那就只剩下总统 Tandi 了，或者她手下的人私自便宜行事，像是总统助理或警长。

接着你要潜入 Bishop 所在的赌场三楼，打开他的保险箱，拿到一张磁片和地图。这张磁片你无法解读（Download 到 Pipboy），只有靠着地图可以猜出强盗与 Bishop 关系匪浅。

Raider' s Base

根据地图或你的野外生存能力，找到位于 Vault City 和 Broken Hills 之间的强盗窝。一下到强盗窝地底，就算是完成了一个重要事件（exp +500）。之后就是不断地战斗，直到强盗全灭为止。

□ 搜刮此地可以找到三个士兵的名牌（Dog Tag），每个名牌上都有一个号码。上方有个保险柜，使用三个名牌上的号码就可以轻松开锁。保险柜中最重要的就是那本帐册，记载着这些强盗每个月给 Vault City 带来多少压力和 Bishop 资助他们的金额。

Vault City

■ 帮 First Citizen 拿磁片到 NCR

当你把 Bishop 的磁片和强盗窝的帐册拿到 Vault City 给 First Citizen 之后，她会告诉你一个连环的大阴谋:原来强盗最终的老板竟是 NCR!!! 因为 NCR 邀 Vault City 加入不成之后，雇用 New Reno 的 Bishop 帮他们进行活动，而 Bishop 的做法则是雇人假装强盗去攻击 Vault City，迫使 Vault City 在孤立无援的情况下向 NCR 求救（帮 Vault City 扫除强盗（exp +1000)，拿帐册证明 Bishop 受雇于 NCR (exp +2500))。

同时，你也可以向 First Citizen 检举 Moore 是 NCR 的间谍，以帮忙解决（或扩大）这桩国际纠纷（exp +500)。

最后，First Citizen 会请你把 Bishop 的磁片拿到 NCR 给 Westin 参议员让议会的力量来制止 NCR 做这种蠢事。

NCR

把东西拿给 Westin 之后（exp +2000），Westin 答应在议会上兜出这件事情，又叫你拿一张磁片回 Vault City 请他们安心，这才算是完全解决这件纠纷（exp +1500，去领一把 H&K G11）。

□ 如果你没揪出这桩国际阴谋，则破关后 Vault City 与 NCR 仍然各行其是；但若解决了这个问题，Vault City 最后反而会加入 NCR，结果正好相反。

三国志曹操传（枭雄篇） 

游戏类型： RPG
语　　言： 中文
出品公司： KOEI
评　　价： ★★★★☆
方杖语： 上次没登完，不好意思^-^

注：第二剧情的前半部与第一剧情完全相同，直到第三章马超迎击战之后才出现差异。

第三章：三国鼎立

7.（上面略去）死兆星的光芒：长安郊外山路，马超决定投奔汉中的张鲁→许都相府门前，曹操遇到了预测天下将三分的司马懿并将其聘为军师；与此同时，刘备正率军进攻刘璋占据的西川→成都近郊刘备军主营，刘备向诸葛亮求援；庞统看到了自己的死兆星→江陵刘备公馆，诸葛亮从面容到思维都发生了巨大的变化，言谈话语中仿佛要置刘备、庞统于死地→许都司马懿府，司马懿也看到了庞统的死兆星并预计刘备即将入川→成都近郊刘备军主营，刘备

收到孔明回信，信上却说因荆州危急不发援兵；第二天，庞统率军在落凤坡遭到敌军伏击当场毙命→成都近郊刘备军主营，刘备派关平再次向孔明求援→江陵刘备公馆，诸葛亮派张飞、赵云营救刘备并留关羽镇守荆州；终于，刘备攻下了成都→数日后许都相府，曹操收到了庞统战死的消息略显遗憾而司马懿却感到十分蹊跷；天下三分之势终于形成→许都相府，就在曹操准备出兵攻打张鲁之际，貂蝉自愿前往汉中进行劝降（这里貂蝉竟然是黄巾的后裔）→汉中郊外山路，貂蝉看到汉中人民过着幸福的生活后对张鲁由衷地钦佩；数日后，貂蝉成功地说服了张鲁，曹操进入了汉中城→汉中临时相府，曹操得知刘备率军进攻定军山后派夏侯渊领兵迎敌→定军山刘备军主营，诸葛亮设计使刘备回到荆州而让关羽前来定军山→汉中庞德住处，庞德决定为曹操效力→汉中曹军主营，出兵迎敌。

定军山之战：此战只要坚守 10 个回合敌人就会撤军，作战方案应与第一剧情中的相同。战斗中夏侯渊与黄忠单挑，虽然夏还会败下阵来，但不会阵亡。过关后我方可获 4400 左右的酬金。

8．桃园梦断：白帝城郊外，关羽得知荆州已被攻陷后火速前往白帝城→白帝城，刘备告诉关羽孔明背叛了他们而且周瑜再度出现→麦城郊外山路，关羽准备援救张飞→定军山曹军主营，刘备派使者送来求援信及雌雄双剑和宝马“的卢”以示真伪，曹操决定火速赶往麦城救援。

麦城救援战：一开始若选择了营救关羽，本关胜利条件为 25 回合内保护关羽不死且敌人全灭，若选择了守住麦城则不仅要保护关羽且敌人全灭，还要确保麦城城池不失。本关不是很难，只要干掉附近的敌人后迅速派夏侯渊、张辽等强力武将前去营救关羽或守护城池即可，不过注意及时给关羽补充体力。过关后我方可获 4600 左右的酬金。

9．关羽降曹：麦城郊外山路，张飞、关平死在了关羽的身边→襄阳曹军主营，曹操决定让关羽考虑一下加入曹军阵营的事情→

江陵周瑜公馆，诸葛亮和周瑜各怀鬼胎→襄阳临时相府，关羽为报杀兄之仇决定加入曹军（同时得到青龙偃月刀和赤兔马）；曹操准备进攻江陵→江陵曹军主营，出兵讨敌。

江陵之战：一开始本关的胜利条件为30回合内击退孙权。拐过弯儿以后，敌人的伏兵及援军分别会从左下、右下方出现（要注意兵力的布置），此时可以选择迎击伏兵和援军或攻击孙权。若选前者孙权会马上撤退，胜利条件也变为敌人全灭；若选择后者则孙权会亲自出马，条件不变。由于我方将士众多又有关羽加盟，所以敌人全灭应不成问题。过关后我方可获4700左右的酬金及印绶。另外，本关地图中的兵营均存放着恢复米，宝物库和城池中分别放着神秘酒和恢复桃。

10. 红色祭坛：赤壁吴军主营，诸葛亮和周瑜准备祭祀→江陵曹军主营，进军赤壁→赤壁吴军主营，孙权准备率领大军在赤壁迎击曹军。

11. 周瑜受骗：赤壁郊外河畔，一切都在诸葛亮的预料之中→赤壁曹军主营，出兵迎敌。

赤壁之战（二）：本关胜利条件为30回合内击退孙权。一开始我方可以选择各个击破或正面突破，建议选择前者。在逐一与陆逊、周瑜、甘宁所率部队作战时应将强力武将面向敌人一字排开，远程攻击力量及诸位文官放置在他们身后，不出几个回合敌人在我方坚固的防线面前终于退去。敌人的水军被击溃后我方即可过关并获得4800左右的酬金。

12. 一切只为东吴：赤壁郊外河畔，周瑜对孙权将与诸葛亮签约的实情全盘托出并建议孙权屯兵濡须口→赤壁曹军主营，进军濡须口。

濡须口之战：本关胜利条件为30回合内击退孙权。一开始可以选择暂观其变或全力出击，建议选择前者打起来比较省力，下面以选择后者为例。首先用主力部队干掉下方的敌人，尔后组织兵力

准备对周瑜军团的防守反击。几个回合后，陆逊会率军从右边出现，此时左边的敌人应已消灭得差不多了，迅速将强力武将调到右边迎敌。肃清水面上的敌人后，集中兵力展开登陆作战，就在我方击退岸边的守军准备攻打孙权把守的营寨时，两边突然出现了由丁奉和吕蒙率领的野兽军团。为了使我方免遭三面夹击，此时应将兵力稍稍后撤并派夏侯渊、关羽等守在外围从容迎敌（注意尽量不要进入敌人投石车的射程）。几个回合过后，孙权最后的一批援军在我方强大策略的支援下也被击退，此时再攻打营寨会显得十分简单。过关后我方获 4900 左右的酬金及印绶。战斗中关羽可将徐盛挑于马下并获得连环铠。战斗中庞德可以挑下陈武并取得李广之弓。另外，本关地图下方的兵营均存放着恢复米，宝物库和城池分别为神秘酒和恢复桃；与第一剧情相比，本关敌人并不会在我后方出现伏兵，所以尽可出战。

13．周瑜败走：濡须口郊外山路，孙权在周瑜的提议下决定死守建业→濡须口曹军主营，出兵建业。

建业入侵战：本关胜利条件为 40 回合内击退孙权。与第一剧情相比，由于没有孔明等人的辅佐且木人的攻势不是很强，所以难度有所降低。作战方案还是先将三处的兵力集中起来，然后突破敌弓兵队和投石车队的防线就可以直捣孙权把守的内城。靠近内城时一定要先行攻击奋不顾身的敌众文官，这样可以迅速击溃他们的木人阵。剩下的敌人就都是一些散兵游勇了，在我方强大的攻势下他们绝对无法保护孙权的安全。战斗中关羽挑下仇人潘璋可获铁盔，任何人杀死凌统、甘宁和诸葛瑾可分别获得白银盾、飞龙道袍和圣者宝剑。过关后我方可获 5100 左右的酬金。另外，内城中的四个城池中均存放着恢复桃。

14．四个祭坛：建业议事厅，周瑜将孔明已被魔王附身并需要四个祭坛来获得真正力量的情况告诉了曹操后死在了曹操的面前。

终章：魔王复活

1．前往蜀国：建业曹军主营，曹操命司马懿查看祭坛的位置并决定讨伐蜀国→白帝城孔明公馆，诸葛亮率军前往鱼腹浦→蜀吴边境曹军主营，出兵鱼腹浦。

鱼腹浦之战：本关胜利条件为30回合内突破鱼腹浦（八阵图）。虽然孔明有数个分身出现，但由于没有强力武将的支援，所以实力还是很弱，要说有难度只是那虚虚实实的八阵图了。击退第二个孔明的分身后我方可以选择撤兵绕道或继续突破，选择前者的话比较简单，此时梦梅居士会再度出场，协助我方顺利过关并获得5200左右的酬金及青龙宝玉。若选择了后者则胜利条件不变，而要想完成这一目标，一定要在突破敌阵时派人守住已打开的各个大门以防出现死路。曹操到达右上方后，我方即可过关并获得与选项一相同的报酬及诸葛巾。

2．白色祭坛：鱼腹浦曹军主营，一鼓作气进军白帝城。

白帝城之战：本关胜利条件为30回合内敌人全灭。轻松消灭城门的守军并进入白帝城后，一定要优先攻击里层的投石车队（最好用策略“青龙”），同时派装备了镜铠的夏侯渊攻打左边关卡，将张翼杀死后我方可以选择沉默或挑衅，建议选择后者可以使正门大开。靠近内城时诸葛亮又会溜之大吉，剩下的敌人可以轻松搞定。过关后我方可获得5300左右的酬金及朱雀宝玉。另外，内城中的兵营存放着恢复米，宝物库和城池分别为神秘酒和恢复桃。

3．蜀军北上：白帝城曹军主营，蜀军屯重兵于剑阁，迅速出兵讨敌。

剑阁之战：本关胜利条件为30回合内敌人全灭。一开始敌人的兵力并不是很多，但在我方击退马谡之后，马超、李严、孟获军团分别会西、北、东三个关口出现，此时我方可以选择突破北关或敌人全灭。选择前者比较简单，只需集中兵力攻打北关并保护好曹操即可；若选择了后者则需要完全占领东关或北关才能挡住敌人猛

烈的进攻。战斗中一定要充分利用策略“朱雀”或“青龙”，它们的效果远非强力武将的攻击所能比拟的。不论选择了哪种作战方案，过关后我方均可获得5400左右的酬金及玄武宝玉。另外，地图中的兵营均存放着恢复米，中间的鹿止则为恢复桃。

4．找出祭坛：剑阁曹军主营，曹操派贾诩和貂蝉分别前往长安和许都查看祭坛并亲自率军进攻阳平关。

阳平关之战：本关胜利条件为30回合内敌人全灭。虽然在我方攻陷南关并靠近东关时会出现大量的敌援军，但与“剑阁之战”相比这只不过是小菜一碟儿，此时我方可以选择突破阳平关或敌人全灭。选择前者比较简单只需到达西北角即可；若选择了后者，则在作战中需要注意保护我方军师们，以便对那些智力低下的西凉骑兵和野兽军团进行策略攻击。不论选择了哪种作战方案，过关后我方均可获得5600左右的酬金及白虎宝玉。另外，地图中的兵营均存放着恢复米，右边的鹿止则为恢复桃；战斗时关羽与赵云还可以进行一场无意义的单挑。

5．敌人在五丈原：阳平关曹军主营，曹操得知徐庶有可能已与诸葛亮勾结并正在东面的祭坛进行祝祷后，迅速赶往五丈原追击诸葛亮→许都街角，徐庶把自己假装为孔明祝祷的情况告诉了貂蝉→五丈原曹军主营，出兵讨敌。

五丈原之战（一）：本关胜利条件为40回合内击退姜维。由于我方兵多将广，所以在40回合内击退姜维是绝对没有问题的，关键在于如何对付左下方山谷及树林中的伏兵。为了引出敌人的伏兵，应派一名体力充沛、防御力超强的武将（如庞德）冲到山谷中，此前还要先派其它强力武将在左边一字排开以抵挡树林中的伏兵。集中兵力干掉孟获的野兽军团后迅速挥师南下救援那名舍生忘死的先锋官，剩下的战斗就十分简单了。过关后我方可获5700左右的酬金。另外，左下方的兵营中存放着恢复米。

6．最后的决战：五丈原曹军主营，在徐庶的指引下准备最后

一战。

五丈原之战（二）：本关胜利条件为40回合内杀死诸葛亮。本关共有四个战场（敌方都是僵尸），我方攻打的顺序为东、南、西、北。其中东、南、西面的的战斗分别在浅滩、荒地和平原中展开，守卫的敌军分别由周瑜、孙氏一族和刘备率领，进攻时应注意使用相应的兵种及策略。在此提醒一下，攻打西面时若曹操亲自出马，大门会即刻关闭；北面的祭坛由诸葛亮率领，先前击退的众敌将守卫，此时应集中兵力杀开一条血路，并派剩余的武将迅速攻击诸葛亮，以免更多的“僵尸”前来骚扰。杀死孔明即可顺利过关。

7. 走向新时代：五丈原地下祭坛，孔明为了杀死附在自己身上的魔王毅然自尽了→孔明死后一个月，五丈原山上，徐庶将孔明的亲笔信交给了曹操，曹操终于体会到诸葛亮的良苦用心→许都郊外墓地，关羽、许等人纷纷离去，曹操心中一阵怅然。

宝物详解

在攻关过程中一共可以获得50件宝物，笔者将它们一一列举出来以飨诸位玩家。宝物取得方法若没特别指明则在两种剧情中均可得到。

1. 雌雄双剑：刘备使用的剑，桃园结义后打造的，此后一直带在身边。由于是双剑的组合，遭敌人反击后还可以反击回去。在奸雄篇的“斜谷之战”中击退刘备或枭雄篇的“桃园梦断”一节中均可获得。可装备部队为君主类、步兵类和贼兵类。

2. 青钉剑：曹操交由族人夏侯恩背负的剑，《三国演义》中在长坂坡被赵云夺走。骑马部队使用它可以发挥强大的效果，又称“斩马剑”。在“长坂坡之战”中击退赵云后选择放过孩子即可获得。可装备部队为君主类、步兵类和贼兵类。

3. 倚天剑：曹操使用的宝剑，与青钉剑一对儿。剑身宽阔，非常坚固，在敌人攻击时可以当作盾来使用。一开始即可获得。可装备君主类、步兵类和贼兵类部队。

4．古锭刀：孙坚使用的宝剑。可以使装备者的身手变得更加敏捷，即提高爆发力。在“汜水关之战”中保护孙坚安全过关即可获得。可装备部队为君主类、步兵类和贼兵类。

5．青龙偃月刀：关羽惯用的大刀，重82斤。此刀的威力可以封杀敌人的反击。在枭雄篇的“关羽降曹”一节中可以获得。只有骑兵类部队可以装备。

6．蛇矛：张飞惯用的矛。可以攻击前方的两只敌军部队。在奸雄篇的“斜谷之战”中击退张飞即可获得。只有骑兵类部队可以装备。

7．方天画戟：吕布常用的戟。杀死敌人后还可以自动攻击周围的一个敌军部队。在“吕布包围战”中击退吕布即可获得。只有骑兵类部队可以装备。

8．吕布之弓：吕布给自己打造的弓。可以封杀敌人的行动。在“濮阳之战（三）”中顺利过关即可获得。可装备部队为弓兵类和弓骑兵类。

9．李广之弓：西汉的飞将军李广惯用的弓。可以封杀敌人的策略，又称“破魔弓”。在“濮阳之战（一）”中敌人全灭或“濡须口之战”中庞德挑下陈武即可获得。可装备部队为弓兵类和弓骑兵类。

10．流星锤：铁锁的两端连着金属制重锤的武器。无法预料其攻击轨迹，可以使眼前的敌人混乱。在奸雄篇的“忠义庞德”一节中可以获得。可装备部队为武道家类和舞娘类。

11．双鞭：遭敌人反击后还可以再反击回去。在“赤壁之战（一）”中若郭嘉还在营中且敌人全灭即可获得。可装备部队为武道家类和舞娘类。

12．金火罐炮：可发射高热液态金属所制炮弹的大炮，具有使人中毒的效果。在“官渡之战”中敌人全灭即可获得。只有炮车类部队可以装备。

13．芭蕉扇：可以煽起大风的神扇。是《西游记》中牛魔王之妻铁扇公主使用的。在“袁术讨伐战”中顺利过关即可获得。可装备部队为策士类和骑马策士类。

14．五火神焰扇：可以煽起大火的神扇，是《封神演义》中杨任使用的。可以提高火类策略的效果。“邺城之战”中在审配没有自杀的情况下将其击退即可获得。可装备部队为策士类和骑马策士类。

15．白羽扇：诸葛亮常用的扇子，用白鹫的羽毛制成。由于灵力相当强，可以减少使用策略时消耗的 MP。在奸雄篇的“斜谷之战”中击退诸葛亮即可获得。可装备部队为策士类和骑马策士类。

16．七星剑：王允的宝剑，曹操打算行刺董卓时向王允借用的。可以提高策略的成功率。在“黎阳之战”中击退逢纪即可获得。可装备部队为风水士类和道士类。

17．圣者宝剑：装备者可赋予灵力，具有提升最大 MP 值的效果。在奸雄篇的“张鲁讨伐战”中顺利过关或枭雄篇的“建业入侵战”中杀死诸葛瑾均可获得。可装备部队为风水士类和道士类。

18．镜铠：上面镶嵌镜子的铠甲。可以防御弓箭、炮弹等间接攻击。在“合肥之战”中杀死太史慈即可获得。可装备部队为君主类、步兵类、弓兵类、骑兵类和弓骑兵类。

19．黄金铠：以黄金打造的铠甲。可以保护装备者免受敌人的致命一击。在“献帝救出战”中将献帝护送到东北角或“南皮攻略战”中杀死袁潭均可获得。可装备部队为君主类、步兵类、弓兵类、骑兵类和弓骑兵类。

20．连环铠：以锁链打造的铠甲。可以预防敌人的连续攻击。在“濮阳之战（二）”中敌人全灭或奸雄篇的“濡须口之战（一）”中杀死董袭以及枭雄篇的“濡须口之战”中关羽挑下徐盛均可获得。可装备部队为君主类、步兵类、弓兵类、骑兵类和弓骑兵类。

21．白银铠：以白银打造的铠甲。可以减轻敌人策略的损伤程

度。在“徐州复仇战”中顺利过关即可获得。可装备部队为君主类、步兵类、弓兵类、骑兵类和弓骑兵类。

22. 龙鳞铠：以龙鳞制造的铠甲。遭到一般攻击时，可以用MP替代损伤的HP。在“赤壁之战（一）”中击退韩当即可获得。可装备部队为君主类、步兵类、弓兵类、骑兵类和弓骑兵类。

23. 飞龙道袍：上面刺有飞龙的服装。专门用于格斗，可以使行动敏捷。在奸雄篇的“濡须口之战（一）”中或枭雄篇的“建业入侵战”中杀死甘宁均可获得。可装备部队为炮车类、武道家类、贼兵类、策士类、风水士类、道士类、骑马策士类和舞娘类。

24. 鹤氅：诸葛亮常穿的服装。可以提高穿者的精神力。在“博望坡之战”中敌人全灭或逼敌撤退均可获得。可装备部队为炮车类、武道家类、贼兵类、策士类、风水士类、道士类、骑马策士类和舞娘类。

25. 漆黑道服：用黑布制作的服装。黑色可以提高灵力，具有提升最大MP值的效果。在“青州黄巾讨伐战”中顺利过关或奸雄篇的“张鲁讨伐战”中杀死阎圃均可获得。可装备部队为炮车类、武道家类、贼兵类、策士类、风水士类、道士类、骑马策士类和舞娘类。

26. 凤凰羽衣：以凤凰羽毛织成的衣服。可以恢复装备者的HP。在“张绣讨伐战”中典韦阵亡即可获得。可装备部队为炮车类、武道家类、贼兵类、策士类、风水士类、道士类、骑马策士类和舞娘类。

27. 白银盾：以白银打造的盾。可以提高装备者对敌人策略的防御率。在“延津之战”中杀死文丑或枭雄篇的“建业入侵战”中杀死凌统均可获得。所有部队均可装备。

28. 风神盾：风神打造的盾。可以提高装备者对攻击和策略的防御力。在“仓亭之战”中击退袁绍即可获得。所有部队均可装备。

29. 风车轮：轻巧结实的车轮。可以使装备者的移动力提高2点。在“袁术讨伐战”中顺利过关即可获得。只用炮车类部队可以装备。

30. 爪黄飞电：曹操骑的名马。可以使装备者的移动力提高2点。在奸雄篇的“夏侯渊的遗物”一节可以获得。所有部队均可装备。

31. 绝影：曹操骑的名马。可以使装备者的移动力提高1点。在“董卓追击战”中击退李儒即可获得。所有部队均可装备。

32. 赤兔马：吕布骑的名马。可以毫无顾忌地任意移动。在枭雄篇的“关羽降曹”一节中可以获得。所有部队均可装备。

33. 的卢：刘备骑的名马，马跃檀溪的事最为有名。除了无法移动的地形以外，行走于其它地形时消耗的移动力均为1。在奸雄篇的“斜谷之战”中敌人全灭或枭雄篇的“桃园梦断”一节中均可获得。所有部队均可装备。

34. 铁盔：是所有头盔中效果最好的，可使装备者的最大HP值提高45点。在降服的庞德身上或枭雄篇的“建业入侵战”中关羽挑下潘璋均可获得。只有步兵类部队可以装备。

35. 诸葛巾：诸葛亮喜欢戴的头巾。是所有头巾中效果最高的，可使装备者的最大HP提高45点。在奸雄篇的“汉水之战”中顺利过关或枭雄篇的“鱼腹浦之战”中曹操到达右上方均可获得。所有部队均可装备。

36. 没羽箭：形状尖锐的飞石。可以使装备者攻击远处的敌人。在“徐州救援战”中杀死臧霸即可获得。只有贼兵类部队可以装备。

37. 孙子兵法：春秋时代孙武所著的兵法书。可以使EXP值每回合都上升。在“合肥之战”中击退张飞即可获得。所有部队均可装备。

38. 孟德新书：曹操撰写的兵法书。可以增加获取的EXP值。

曹丕加入我方阵营中即可获得。所有部队均可装备。

39. 青囊书：名医华佗写的医学书。每回合都可以恢复 HP 值。在“赤壁之战（一）”中张辽挑下黄盖即可获得。所有部队均可装备。

40. 太平清领道：道士于吉在山中得到的医学书。可以每回合恢复中毒、混乱、麻痹、禁咒等异常情况。在“颍川之战”中顺利过关即可获得。所有部队均可装备。

41. 太平要术：南华老仙送给黄巾军首领张角的术书。可以每回合恢复 MP 值。在“赤壁之战（一）”中击退周瑜即可获得。所有部队均可装备。

42. 遁甲天书：术士左慈在峨眉山得到的术书。可以模仿相邻武将所施展的策略。在“郭嘉之死”一节中即可获得。所有部队均可装备。

43. 六韬：周朝太公望撰写的兵法书。可以每回合提升武器的 EXP 值。在“长坂坡之战”中杀死糜竺即可获得。所有部队均可装备。

44. 三略：与“六韬”齐名的兵法书。可以每回合提升护具的 EXP 值。在“长坂坡之战”中杀死糜芳即可获得。所有部队均可装备。

45. 豆袋：可以装恢复豆的袋子。当部队遭到攻击或被施计而减少 HP 时，便会自动使用恢复豆。在“白马之战”中杀死颜良即可获得。所有部队均可装备。

46. 玉玺：据说得到玉玺的人可以取得天下。具有非常特殊的效果，装备者每次都能发出致命的一击。在奸雄篇的“定军山之战”中坚守 20 回合即可获得。所有部队均可装备。

47. 青龙宝玉：为了召唤四神之一的青龙所制的宝玉。在奸雄篇的“剑阁之战”中或枭雄篇的“鱼腹浦之战”中顺利过关均可获得。只有骑马策士类部队可以装备。

48. 朱雀宝玉：为了召唤四神之一的朱雀所制的宝玉。在奸雄篇的“成都入侵战”中或枭雄篇的“白帝城之战”中顺利过关均可获得。只有策士类部队可以装备。

49. 玄武宝玉：为了召唤四神之一的玄武所制的宝玉。在奸雄篇的“赤壁之战（二）”中或枭雄篇的“剑阁之战”中顺利过关均可获得。只有道士类部队可以装备。

50. 白虎宝玉：为了召唤四神之一的白虎所制的宝玉。在奸雄篇的“白帝城之战”中或枭雄篇的“阳平关之战”中顺利过关均可获得。只有风水士类部队可以装备。

韬略大全

攻击类策略

灼热：朝一个敌军部队放火，使其受到损伤。消耗 6 点 MP。

烈火：用火焰包围一个敌军部队，使其遭受重创。消耗 10 点 MP。

火阵：朝数个敌军部队放火，使其受到损伤。消耗 12 点 MP。

火龙：用火焰包围数个敌军部队，使其遭受重创。燃烧的火焰看上去像龙一样，因此得名。消耗 20 点 MP。

爆焰：朝敌军部队放火，使直线排列的数个敌军部队遭受重创。消耗 24 点 MP。

以上五种为火系策略，它们都不能在下雨、下雪时使用，而且不能朝着位于荒地、山地、浅滩、湿地、大河、雪原上的部队使用。

浊流：操纵水流，攻击一个敌军部队。消耗 6 点 MP。

激流：操纵水流，用激流袭击一个敌军部队，给敌人造成的损伤比浊流大。消耗 10 点 MP。

水阵：操纵水流，攻击数个敌军部队。消耗 12 点 MP。

水龙：操纵水流，用激流攻击数个敌军部队。激起的水柱看上去像龙一样，因此得名。消耗 20 点 MP。

海啸：可以一次攻击致使一个敌军部队撤退，不过成功率较低。消耗 20 点 MP。

以上五种为水系策略，它们都只能朝着位于桥、浅滩、湿地、大河、雪原的部队使用。

旋风：刮起旋风，攻击一个敌军部队。消耗 6 点 MP。

龙卷：刮起龙卷风，攻击一个敌军部队，对敌人的损伤比旋风大。消耗 10 点 MP。

风阵：刮起旋风，攻击数个敌军部队。消耗 12 点 MP。

风龙：刮起龙卷风，攻击数个敌军部队。卷起的风砂看上去像龙一样，因此得名。

砂暴：可以给位于树林和建筑物以外的全部敌军部队造成损伤。消耗 24 点 MP。

以上五种为风系策略，它们都不能对建筑物和树林中的部队使用。

落石：以落石攻击一个敌军部队，使其受到损伤。消耗 6 点 MP。

山岚：以大量落石攻击一个敌军部队，使其蒙受巨大损伤。消耗 10 点 MP。

地阵：以落石攻击数个敌军部队，使其受到损伤。消耗 12 点 MP。

地龙：发动大规模的山崩，使数个敌军部队造成巨大损伤。地面摇晃犹如巨龙震怒，因此得名。消耗 20 点 MP。

巨岩：以巨大岩石攻击一个敌军部队，使其蒙受非常惨重的损伤。消耗 18 点 MP。

以上五种为土系策略，它们都只能朝着位于山地和荒地的部队使用。

恢复类策略

小补给：少量恢复我军一支部队的 HP。消耗 6 点 MP。

大补给：大量恢复我军一支部队的 HP。消耗 10 点 HP。

援队：少量恢复数个我军部队的 HP。消耗 12 点 MP。

援军：大量恢复数个我军部队的 MP。消耗 20 点 MP。

输送：可以大量恢复任意距离上的我军部队的 HP。消耗 18 点 MP。

建言：少量恢复一个我军部队的 MP。消耗 24 点 MP。

献策：大量恢复一个我军部队的 MP。消耗 48 点 MP。

觉醒：使处于中毒、麻痹、混乱、禁咒的一个我军部队恢复正常状态。消耗 8 点 MP。

大觉醒：使处于中毒、麻痹、混乱、禁咒的数个我军部队恢复正常状态。消耗 18 点 MP。

冥想：减少我军部队的 HP 以便提升 MP，是唯一不消耗 MP 的策略。

回归：使行动完毕的一个我军部队可以再次行动。消耗 24 点 MP。

辅助类策略

霸气：暂时提高我军部队的攻击力、防御力、爆发力和士气。消耗 8 点 MP。只有君主类部队可以使用。

强行：暂时提高一个我军部队的移动力。消耗 8 点 MP。

气合：暂时提高我军部队的攻击力。不过对于策士类、道士类、风水士类等文官类部队，则会精神力上升。消耗 3 点 MP。

练兵：调整所影响范围内的我军部队指挥系统，暂时提高爆发力，也就是使其攻击时的命中率和防御时的成功率上升。消耗 6 点 MP。

练队：作用与练兵相同，但是影响范围有所扩大。消耗 12 点 MP。

昂扬；激发所影响范围内的我军部队斗志，暂时提高士气，也就是使其致命一击的发生率上升。消耗 6 点 MP。

欢声：作用与昂扬相同，但是影响范围有所扩大。消耗 12 点 MP。

奋起：激发一个我军部队，使其攻击力暂时上升。不过对于策士类、道士类、风水士类等文官类部队，则会精神力上升。消耗 6 点 MP。

鼓舞：作用与奋起相同，但是影响范围有所扩大。消耗 12 点 MP。

坚固：调整一个我军部队的阵形，使其防御力暂时提升。消耗 6 点 MP。

强阵：作用与坚固相同，但是影响范围有所扩大。消耗 12 点 MP。

钝兵：搅乱所影响范围内的敌军部队指挥系统，使其爆发力暂时下降，也就是使其攻击时的命中率和防御时的成功率下降。消耗 6 点 MP。

钝队：作用与钝兵相同，但是影响范围有所扩大。消耗 12 点 MP。

虚脱：夺走所影响范围内的敌军部队斗志，使其士气暂时下降，也就是使其致命一击的发生率下降。消耗 6 点 MP。

厌战：作用与虚脱相同，但是影响范围有所扩大。消耗 12 点 MP。

压迫：以威吓压制一个敌军部队，使其攻击力暂时下降。不过对于策士类、道士类、风水士类等文官类部队，则会精神力下降。消耗 6 点 MP。

威吓：作用与压迫相同，但是影响范围有所扩大。消耗 12 点 MP。

咒骂：搅乱一个敌军部队的统率，使其防御力暂时下降。消耗 6 点 MP。

挑拨：搅乱数个敌军部队的统率，使其防御力暂时下降。消耗

12 点 MP。

谎报：使一个敌军部队暂时陷入混乱。消耗 8 点 MP。

谎言：使数个敌军部队暂时陷入混乱。消耗 18 点 MP。

毒烟：使一个敌军部队暂时中毒并受到损伤。消耗 8 点 MP。

毒雾：使数个敌军部队暂时中毒并受到损伤。消耗 18 点 MP。

定身：使一个敌军部队暂时无法动弹并受到损伤。消耗 8 点 MP。

定军：使数个敌军部队暂时无法动弹并受到损伤。消耗 18 点 MP。

封咒：使一个敌军部队暂时无法使用策略。消耗 8 点 MP。

诱惑：夺走一个敌军部队的 HP，增加自己的 HP。消耗 8 点 MP。

谍报：夺走一个敌军部队的 MP，增加自己的 MP。消耗 4 点 MP。

晕眩：夺走一个敌军部队的战意，使其撤退，不过成功率较低。消耗 16 点 MP。

豪雨：使用奇门遁甲之术祈求降雨。消耗 16 点 MP。

晴明：使用奇门遁甲之术使天空晴朗。消耗 16 点 MP。

云天：使用奇门遁甲之术使天空阴云密布。消耗 10 点 MP。

八阵图：以具有休、生、伤、杜、景、死、惊、开八门的石阵包围敌军部队，给予各式各样的影响（随机）。消耗 20 点 MP。

四神策略

青龙：召唤青龙，被召唤来的青龙会落下几个闪电攻击周围的敌人。只能在下雨、下雪的时候使用且需要青龙宝玉。消耗 40 点 MP。

朱雀：召唤朱雀，被召唤来的朱雀将以烈火焚烧敌军部队使其遭受重创。只能在天气晴朗的时候使用且需要朱雀宝玉。消耗 40 点 MP。

玄武：召唤玄武，被召唤来的玄武将不分敌我，给予所有的部队各式各样的影响。只能在阴天有云的时候使用且需要玄武宝玉。消耗 40 点 MP。

白虎：召唤白虎，被召唤来的白虎可恢复我方所有部队的 HP 并让所有异常状态恢复正常。使用时需要白虎宝玉。消耗 40 点 MP。



亚玛兰斯传说 

游戏类型： 角色扮演

语　　言： 中文、日文

出品公司： FUGA SYSTEM

评　　价： ★★★★☆

方杖语： 又是英雄救美女，哎……方杖什么时候也做个英雄呢？^-^

游戏攻略

KH252年，风吹的季节，第一皇女莉拉奥那利和第二皇女史蒂奥那利在近卫兵的护卫下来看凋谢的亚玛兰斯。

莉拉奥那利蹲在亚玛兰斯的旁边，轻轻地用手摸着叶片说："亚玛兰斯是不会枯萎的，可是居然凋谢了，这是为什么？"史蒂奥那利说："看上去它只是凋谢，并没有枯萎，我想它还会再开放的。"就在这时，一个近卫兵望着天空大叫起来："精灵……精灵朝着这里飞过来了。"、"什么？"，"公主……快保护公主。"在近卫兵去保护公主之前，一只精灵飞了过来。"是一只长嘴精！他想干什

么?”近卫兵惊恐地叫道。长嘴精打倒了卫兵，抢走了莉拉奥那利。“姐姐……”史蒂奥那利被吓坏了，只一瞬间，精灵和莉拉奥那利就不见了。这时，花园里出现了一个陌生的男子，傻傻地站在一旁，正发愁没办法交差的士兵们一拥而上，不由分说，把他抓住了并押到城堡里审问。史蒂奥那利却在想“他出现时像风一般……好象风之精灵。”

在修拉鲁城，国王决定亲自审问这个年轻人，可是那个年轻人除了知道自己叫“里安·夫里帝”和被捕后的事情，其余的就全都不知道了。国王叫来了仆人迪泰，把里安带到占卜师那里确认他是否说的是真话。在城堡的地下，占卜师费妮拉通过水晶球认定里安说的是真话。迪泰正要带里安回去交差，费妮拉却破天荒地主动和里安说起了话，费妮拉给里安看了水晶球，里面显示发狂的精灵们正在攻击人类，可是这些精灵平时却很少见到。同时住在撒丹的四个法力强大的占卜师也失踪了。费妮拉感到目前在这块土地上似乎会发生什么可怕的事……而里安又似乎不是这个大陆上的人。里安身体里蕴藏着非常强大的能量，费妮拉也不知道那是什么……她还确认里安可以在这片大陆上找到他失去的记忆，并会经历未曾有过的经验。回到国王那里，国王很诚恳地向里安道了歉，并向里安说明了事情的经过，希望里安能帮助他找出事情的真相并找回公主。里安为了找回失去的记忆和帮助城里的人民，答应了国王的要求。这时，小公主跑了出来，吵着要和里安一起去，国王说不过她，也只好同意了。临行前，国王把皇家徽章和红项链以及200G交给了里安。

在城里，里安转了转，东门的卫兵说只有三个人一起才能出城，没办法，只好先在旅馆住一宿了。在旅馆里，由于只有一间客房，里安只好和小公主住在一起，小公主居然说一起洗澡也没关系，闹得里安一个劲地洗冷水澡。漫长的一夜终于过去了。在城里四处逛逛，买了一些补给，路上有个人告诉里安公主失踪那天他看

到那个精灵带着公主往北飞去了，另一个人说有个女孩好象在花园里等什么人。里安来到城西的花园里，一个精灵女孩站在凋谢的亚玛兰斯旁。里安还没说话，小姑娘已经认出他们，做了一个简单的自我介绍后，婷加入了里安的队伍。

从东门出了城，里安一路向东，按路牌的指引，穿过比连的街道来到了比连的吊桥（这里的地名好怪?)。在吊桥前，婷看着破烂的桥板说什么也不敢往上走，里安和小公主劝了半天才把婷弄到了桥对面。在比连塔里，一层的大门紧锁着，婷听到门里有精灵的声音，小公主则建议先找到塔的主人再说。回到比连的街道向东穿过温顿沙漠，里安来到了艾柯村。村里的人也不太清楚塔的事情。看看天色已晚，就在村里住下了。小公主和婷又吵着要去泡温泉，唉！女人，真是麻烦。在公共温泉里，里安见到了欧斯先生，讨论了一会儿如何偷看女澡堂后，终于切入正题，很痛快地拿到了比连塔的钥匙。出来叫上两位女生，再次向比连塔进发。村里有卖魔法手绢的，记得买几个带上。打架斗殴居然成了里安唯一的经济来源。好在战斗是自动的，只要控制好里安就成了。

在路上买几个照明用的东西后，里安来到了比连塔。一口气下到地下六层，在一个房间的书架上找到了一把钥匙。收好钥匙后，里安又回到一层，这次向楼上爬。在比连塔六层的一个锁着的房间里，里安见到了一个黑衣人。几招过后，那个人被打倒了，倒下后他一个劲说什么钥匙什么的？听得糊里糊涂的，然后他又说自己是咒术屋的老板等等……里安抢过他身上的钥匙，打开了他身后的门。在里面，小公主见到了她失踪的姐姐。公主被封在一块黑镜里，以里安现在的力量是打不开的，反而还有可能被一起封印。公主告诉里安，这个世界出现了一个不只想染指他们居住地的撒旦——连察拉大地都想侵占的人物。那个人物的来历谁也不清楚，但光看外表就知道是无法胜过他的。在一片混沌未明之际，出现了皇魔雷龙——这个人对修拉鲁似乎在暗中策划着什么阴谋。雷龙是计

划利用“创造镜象·破坏实体”里安来达到最后主宰世界的目的。他把自己的青项链也交给了里安。里安回到修拉鲁城，把事情经过向国王汇报以后，国王告诉里安，宝库里也有精灵在捣乱。里安只好先去看看了，从西边的门进去，来到了地下室西北角的宝库。门口果然有一个巨大的怪物，里安冲上去砍呀，杀呀，可好象一点作用也没有，只好先撤下来了。刚想溜，正好碰到老总管，在老宰相的说服教育下，里安又要被送到对称世界接受再教育。

追着宰相的足迹，穿过温顿沙漠来到了古代遗迹里。下到第51层的时候，没有楼梯了，里安只好回头去找。在56层的一个房间里，里安找到了一排柜子。小公主忍不住动了中间的一个，一阵机器的轰鸣过后，什么也没有发生，把里安吓了一跳，回到57层，找到那个没有把手的门（其实是电梯啦），一直下到一层，见到了宰相，他把里安传送到了对称世界。对称世界里的一切都和现实相反，不知道钱是不是也……啊!!! 里安一声惨叫，“我的血汗钱哪!!! 怎么全没了???”在城里乱转一气，武器店也不肯赊帐，里安只好找那位咒术师来想想办法了。咒术师帮忙做了50元伪钞后里安还是不能买到武器，物价实在是太高了，只好先去旅馆睡一觉再说了。小公主忽然想起她小时候常溜出皇宫玩时所用的秘道和宫中的武器。里安高兴坏了，拉着她就奔皇宫后的秘道跑去。刚穿过秘道，里安就见到了这个世界的小公主，费了一番口舌，小公主才答应把皇女武具交给里安，条件是打败这个世界的怪物。里安满怀信心地答应下来，可是一交手才知道自己差得太远了，只好撤退了。回到小公主那里，里安见到了这个世界的咒术骑士团长艾海琳，小公主想让艾海琳加入队伍，看一看另一个世界发生了什么事情，并把溶石剑、灵胸铠甲、虔诚之盾交给了里安。拿到了东西，里安赶紧返回了自己的世界。里安再赶回皇宫，装备好武器后直接去和那个怪物挑战，你来我往地杀了大半个时辰，那个怪物伊斯拉姆终于精疲力尽了，虽然打败了它，可是里安听到了一个不好的消

息，艾柯村要有麻烦了。里安一行人只好急急忙忙地向艾柯村赶去……

到了艾柯村，村里似乎没有什么异常现象，两个女孩又吵着要洗澡，艾海琳则跑到村外去观察情况。里安带着两个丫头去洗澡，看着她们进了女澡堂，里安也觉得身上有点痒。在温泉里，里安又见到了欧斯先生，聊了几句后，里安起身出来了，在穿衣服时却发现从对称世界带来的武器全都不见了？怎么回事？出来一问，小公主的内衣裤居然也被偷了。里安真是哭笑不得。这时，在村外侦察的艾海琳回来了，她也没发现什么异常。在村里四处打听了一下，原来坡西的盗贼又回来了。里安在村子下方找到了出口，准备去讨伐盗贼，要回借来的武器及……

来到坡西古楼，里安一边砍杀，一边寻找上楼的路。在三层，里安见到了盗贼头领。本想要回东西就算了，可盗贼头领不识时务，软的不行只好来硬的了。解决了盗贼的问题，里安刚回到艾柯村就遭到了精灵的袭击，一场战斗下来，大家又都出了一身汗，再去洗个澡吧！在武器屋，正准备给艾海琳换一身铠甲，只听得屋里的人在大吵大闹，不一会，一个男人从屋里飞了出来，是盗贼头子戴蒙。无巧不成书，他正好把艾海琳的头盔撞掉，哇!! 靓妹!!! 里安的鼻血一下子就喷了出来（不好意思，弄脏你衣服了）。换过铠甲后，线索暂时中断了，里安决定先回去向国王报告一下进展。

在城里的防具屋，里面又传出来一阵阵的争吵，不会又是……完了，戴蒙又从房子里飞了出来，婷和戴蒙吵了一架以后，戴蒙跑了。艾海琳不方便抛头露面，只好在旅馆里等里安的消息。里安来到皇宫，向国王汇报这些天的进展。刚从皇宫里出来，戴蒙跑过来要求加入，里安同意了。在旅馆里，婷说有事先走了，四个人在旅馆里睡了一觉后准备继续查询。在旅馆门口，里安见到了被巨大精灵袭击过的修拉鲁城，一夜之间变化如此巨大，里安似乎有些无法接受。和城门口的卫兵了解了一下城中的情况后，城里的人告诉里

安，精灵朝着达拉炭坑的方向飞去了。

炭坑里的怪物还真不少，如果不是找人，还真是练功的好地方。在炭坑三层，里安见到了那个巨大的精灵。精灵向里安讲述了一切，并给了里安一个祈祷手练，让里安到沃耶鲁之湖去学习手练的使用方法。在离开的时候，由于炭坑的塌方，里安和戴蒙、艾海琳失散了。里安和小公主拼命往外跑，在炭坑二层，里安被几个盗贼拦住了去路。正在和盗贼们纠缠，随着一阵爆炸声，戴蒙抱着艾海琳出现在里安面前。那几个盗贼一见是戴蒙，吓得扭头就跑。里安走出炭坑，路口又有一群人挡住了去路。为了和戴蒙抢夺坡西盗贼的名头，南达律命令手下冲了上来，一阵刀光剑影过后，只剩南达律一个人呆呆地站在那里。

里安穿过沃耶鲁森林来到了沃耶鲁之湖，在这里，水之精灵黎曼疯了似地攻击里安。里安用精灵给的手练制服了黎曼。清醒后的黎曼把自己的慈爱胸针送给了小公主。回到城里，卫兵告诉里安艾柯村又有精灵出现，里安只好马不停蹄地向艾柯村赶去。

到了村子，里安见到的只是一片灰烬。在温泉浴室，里安又见到了欧斯先生，他告诉里安这件事是火之精灵干的，干完后又向修拉鲁城方向去了。要打败他只有找到XX之剑XX之铠。回到修拉鲁城里安才知道火之精灵的目标不是这里而是南边的库乃街道。在库乃街道住了一夜。旅馆里的一个男人告诉里安，在南边崖壁附近的灰鲁番钟乳洞有一个很大方的德拉旱，那里有以石器制成的剑和铠。在村里转转，买一些装备，记得一定要买地动魔法。然后里安来到了南边的崖壁，使了一个二级的地动魔法，洞口被震开了。在地洞里，里安见到了一个穿黑衣的男人想解决生存的烦恼。大家一起帮他清醒头脑。黑衣魔法师修恩把身上的一把钥匙给了里安。继续前进，里安见到了一只绿色的飞龙德拉旱，打败它以后，却什么也没有得到。里安懊恼地回到修拉鲁城，在城里的旅馆，一个醉汉告诉里安去库乃找他的一个朋友也许会得到一些帮助。里安高兴地

回到库乃，沿城里下方的水路找到了那个人，那个人告诉我们，每个人每次只能从德拉旱那里得到一件宝物，为此许多贪心的人送了命！而唯一能打败德拉旱的武器——屠龙剑也在它手里。里安再一次来到洞里，先向德拉旱要来了屠龙剑，装配上屠龙剑后里安轻易地打败了德拉旱拿到了XX之剑和XX之铠，可德拉旱临终前的一番话使里安他们的心情一点也没有好起来。在洞口，戴蒙决定离开，小公主为了爱情命令艾海琳追了上去……这时，婷也回来了，里安带着小公主和婷回到库乃。先在旅馆里睡一觉，养足精神后里安向着城西的火之精灵走去。

打败了火之精灵，里安发现村里的人都在关心一个名叫“古司”的人，在村里找到古司，他拜托里安去寻找他失踪的父亲。

来到东方的布吉村，在村里打探了一番，里安决定先去毕扎莫找找看，在毕扎莫瀑布最底层，瀑布的后面有一个小房间，在屋里的黑镜里，里安见到了古司的父亲，古司的父亲托里安把一封信交给古司，话没说完就消失在黑镜里面了。回到库乃，里安把信交给古司，并且想拉古司入伙，鉴于身份，古司谢绝了。为了拉古司入伙，里安先回到旅馆想办法，小公主决定以自己的身份来命令保安队长，大家一致赞同，第二天，古司成了里安的伙伴。大家一起在旅馆里住下后，古司告诉大家，精灵之都就在萨瓦湖下面，想去湖底，要去洛子果园拿苏活树的果实“宵魂别”。来到洛子果园，里安叫醒了睡在树下的老人，老人告诉里安，苏活树每两年结一次果，今年苏活树不结果，里安只好先返回了布吉村。

在村子周围转了好一阵子也没有找到“宵魂别”，里安正在发愁，这时在村外的路上来了一个旅游商人，在她的货物中居然有“宵魂别”，虽然1000元一个，但也得买。买了几个“宵魂别”并每人装配了一个以后，里安从村中的码头下到了湖里。在湖底，里安找到了一个洞口，从那里来到了精灵之都萨隆。在武器店，给婷买了一个盾牌后，在城里的一个屋子里里安见到了一位老人，老人

让他们去找索玛伦。找到索玛伦后里安还没开口，索玛伦已经知道了他们的来意，她告诉里安元凶是雷龙，现在正在黑暗世界的奈尼亚操纵他亲手制造的世界。魔法师手中所拿的钥匙是为了重整奈尼亚混乱秩序的东西。但是制定的秩序，如果不使用在正确的地点及正确顺序的话就没有意义。回到长老那里，长老正为威波瓦湖的水污染发愁，当然又要拜托里安运动一下了。再来到索玛伦那里，她还是一副先知先觉的样子，让里安去华哈火山打败岩石精灵。看着她那副臭屁的样子，里安真想……看在她给了一个死神咒的份上算了吧。

来到华哈火山，在最里面有一块冒着黏液的石头，那就是岩石精灵。帮助他恢复正常后，里安拣到了一块碎片。虽然不知道是干什么用的，但还是带在身上吧。在洞口，一个士兵跌跌撞撞地跑了进来，小公主一看，是卫兵亚廉，他带来了国王病危的噩耗。里安急忙赶回修拉鲁城，在皇宫里，小公主见到了刚刚去世的父亲，宰相迪泰告诉里安国王还可以复活，但是要用还魂咒和虑之果实。里安拿到了钥匙后飞快地跑到洛子果园去采果实，在果树旁，一个魔法师挡住了去路。该死的家伙，没见老子忙着呢？捣蛋的人是没有好下场的。拿到果实后，里安赶回皇宫，还魂咒真得很管用，加上得到的果实，国王很快就苏醒过来。为了表示感谢，国王把家传的宝物送给了里安。眼看就要拿到武器了，那个宰相又出来捣乱，说武器会选择主人等等的话，来到一楼的练剑房，一个宰相怎么会是我的对手？拿到了皇女武具，里安感到没什么事情做，想了想，决定先去对称世界一趟，把借来的东西还了。见到了对称世界的小公主，里安不知道说什么好，只好先去把上次没收拾掉的怪物先摆平，然后把借来的武器还了。这里的事情似乎告一段落，里安回到皇城，国王又把黄项链交给了里安，可项链却把里安弹开了。在费妮拉那里，里安被小公主带到了自己的房间里……

第二天一早，里安在皇宫里找到婷他们，并向他们说了自己逐

渐恢复的记忆，里安决定回德尼斯克取回自己的剑来打败雷龙。为了回到那里，里安请求迪泰帮他在沃耶鲁森林里做个结界。在森林右上角，里安找到了迪泰，结界已经做好了。

来到德尼斯克城，里安先找到国王向他说明来意后，国王让里安去教会寻求帮助。在教会旁的墓地里，里安见到了神甫和自己妻子的墓碑，神甫告诉里安，他的剑就在教会的后墙根，而他的妻子在里安去旅行的第二天自杀了。里安来到妻子最后停留过的地方——城里右侧的高塔上，回想过去的一切……

回到沃耶鲁森林，小公主向迪泰问起灵胸铠甲的事，迪泰告诉小公主铠甲在5年前被偷走了，为了找回铠甲，里安准备去铠甲最可能出现的地方——巴勒斯。回到布吉村，里安沿毕扎莫街道穿过罗威森林来到巴勒斯。在入口处，里安被拦住了，守门的姑娘说只有心中充满爱的人才能进入，没办法，里安只好先回到布吉村。在村里，听一个村民说捷特尼台地有个洞窟，里安决定先去看看。在洞窟的最底层，里安又见到了一个魔法师，打败他以后，里安从他身后的通道进去，结果一不留神掉到了地上的洞里，在下面，里安拣到了一些好东西，当里安把酩酊白银放到光鹿之剑上并用力握住时，从剑柄里发出一道白光，这才是真正的光鹿之剑。一个咒语，里安回到了地面上。在布吉村休息了几天，里安回到修拉鲁城。在皇宫地下室里，有一道石墙，里安和古司撞开石墙后，大家从后面的门走了进去。

在地下通道的一个角落（地上发白，看上去好象墙上有道门），里安拣到了一把生锈的钥匙，再穿过几个墙洞，里安用带来的钥匙打开了木门。出口居然就在瀑布里的小房间里。古司走到吞噬了他父亲的黑镜前，忽然，他也被黑镜吸了进去，跟着里安也被吸了进去……

在里面，想原路返回是不可能了，里安只好一路向前走，在最里面的房间里，传来一阵声音："我是看守进入奈尼亚入口的普哈

纡，想要进去只有打败我……”。“现身吧！出来让我打败你”里安叫道。果然，他刚一现身就被里安K了回去，还丢下了海鲁德石版。在另一侧的房间里，里安又见到了另一扇门的守护者修律席尔，果然如他所说，和我们不是一个档次的，打了好久也没有结果，这时，婷冲了上去，她和修律习尔一起倒下了。临终前，婷告诉大家，她不是妖精，而是花精——亚玛兰斯之精。一直偷偷跟在后面的戴蒙和艾海琳也跑了过来，婷的身体消失了，大家的心情无比沉重。戴蒙告诉里安，他已经成立了“王室特别行动队”，他和艾海琳任正副队长，专门保护小公主。

拿着婷用生命换来的石版，里安打开了通往索尼亚的大门，结果他们却一个个被弹了出来，古司告诉大家进门必须每个人都戴上项链，而里安被黄项链排斥，所以大家只好先回到黑镜那里再说。回到修拉鲁城，里安决定再碰碰运气，这次黄项链居然认同了新主人。现在只剩下戴蒙的项链还没有着落。在执务室找到迪泰，本以为会有下落的，结果迪泰也不知道。回到旅馆，戴蒙想起200年前正是精灵销声匿迹的时候。第二天，里安来到萨隆之都，找到长老，从咒术屋里要来了绿项链。里安决定再去巴勒斯找灵胸铠甲。

在巴勒斯，里安顺利地通过门口小姐的检查，在城里的一间店铺里，里安见到了灵胸铠甲，但是老板要里安拿出所有的积蓄才肯转让，MY GOD！我的存款全泡汤了。先在城里来一个疯狂大采购，然后拿着剩下的几元钱找到老板，硬是给买下来了，老板还送了几个东西给里安。城里还有个小任务，是旅馆里扫地的女佣，看你想不想接了。

里安回到索尼亚的大门前，刚要进去，这时，门前出现一个人，里安一眼看出他是假冒的雷龙。摆平了冒牌货，里安戴好了项链走了进去。里面是一片漆黑，点燃H之光照亮了通道后，里安一路杀了进去，先向右走，按地上的标号，在一号地点使用D钥匙，二号地点使用U钥匙，三号地点使用R钥匙，四号地点使用C

钥匙，五号地点使用H钥匙，记得顺序一定不能乱，否则要重新来过。插齐了五把钥匙，里安终于见到了雷龙。雷龙告诉里安，如果打败他，那么对称世界的一切将消失，这时，对称世界的小公主从后面跑来，把皇女武具交给里安后对里安说："不要担心对称世界的一切，那本来就是不存在的。"雷龙一见要挟不成，手指轻轻一弹，对称世界小公主的精神和肉体就毁灭了。

最后的战斗开始了，大家像饿狼一样扑向雷龙，一阵刀光剑影过后（记得先使个神盾魔法），雷龙满脸鲜血地倒在地上。事情似乎就这样结束了，可里安的使命还没有完成，消失的雷龙不知在何处会再次出现……

本游戏由FUGA SYSTEM开发制作，由欢乐盒汉化，是一部使用MMX技术的3D POLYGON动作角色扮演游戏，640×480的解析度，可在窗口模式下运行，由于是台湾公司汉化，游戏时需要运行多内码平台，建议使用南极星。

吞食天地IV楚汉光辉 

游戏类型： 角色扮演

语　　言： 中文

出品公司： 智冠

评　　价： ★★☆☆☆

方杖语： 没什么特别的，倒是正版盘很便宜^-^

游戏攻略

第一关：风起云涌

先到城左侧的酒馆旁边的房间中找到贤士萧何，向他请教如何得到功名。他说要得到功名就要提高知名度，诛杀黄陵可得知名度。在萧何后面的房间可以知道黄陵的“地址”。从路人的口中得知有武功高强之人在丰邑，于是前往丰邑。

到丰邑后找到卢绾，再前往萧县找到樊哙，樊哙加入后返回沛县城，到城内右上方屋后将黄陵打败。返回萧何屋，他会向知府引见刘邦，知府要刘邦消灭土匪，完成任务见到知府可以得到“泗水亭长”一职，然后到城中左上角的房间，会有夏侯婴加入。回来后

再次见知府，他要求保护单父村的吕公。前往单父村，村中人告之吕公已经前往沛县城，返回后来到衙门和吕公相见，吕公将自己女儿嫁给刘邦。

第二关：初露头角

刘邦返回沛县城接到押送劳役的任务，此时要到药店购买足够的药品。带领众人前往丰邑城。到达丰邑城后会有劳役不断出逃，于是刘邦反叛秦朝，攻打砀县、邑城。

当等级达到4级时，萧何会在下邑城求见。剧情会要求决定是召回还是反叛，若决定召回，路途中还未攻打的萧县与丰邑可自由进入补给，返回沛县途中，可以遇到一路人在捉龟，买下龟，龟变成龟仙，刘邦众人得到龟仙的提升。在下邑城附近可以遇到强盗头目，击败后得到宝物威勇阙。返回沛县城突遇沛县县令反悔，与之殊死一战。沛县城战斗中会得曹参加入协助攻下沛县，然后刘邦自立沛公。

第三关：建立据点

已经成为沛公的刘邦得知在丰邑城的吕任、薛县的萧壮反叛，可以选择是否出兵讨伐。战斗胜利后顺利收复丰邑城及薛县城，可在丰邑中找到雍齿，在薛县城中找到灌婴加入。一出城就会遇吕任来战，胜利后又遇萧壮来战。

平息战乱后返回沛县衙门，任命雍齿镇守丰邑，萧县的王文不满而叛变。回到萧县城平战乱，与周福各占沛县与丰邑，且砀县也被马大所占，而留县被景驹所控制。此时可决定是否暂时撤军或继续战斗！丰邑城被雍齿所占；而且周福以法术困锢城池，无法进攻。因此可以先攻下薛县、萧县两城暂时做补给之用。到衙门中，众人会建议到留县衙门中见景驹，沿途又遇萧县的王文叛变，幸而景驹派秦嘉平息战乱。在攻下萧县后继续攻下砀县城。从城内村民口中得知张良在留县。在城中寻找到张良，但他说求得白玉环一物才可以加入。前往芒村，在芒村中得知白玉环就在留县。返回留县

又得知白玉环不知去向。在城内竹围屋中找到白玉环。张良加入后，回到萧县衙门内可以立足萧县。

第四关：结盟项梁

立足萧县城的刘邦在衙门遇景驹使者来访，他说景驹遭遇项羽大军袭击！此时玩家要决定是出兵协助或静观其变。如果决定静观其变，会有人来报知项羽军大胜并且项羽已经占领了留县。如果决定出兵协助，立刻与项羽大军对垒，胜利后回萧县再次得知项羽军又集结军队，并已经攻下留县。后来项梁派使者项伯前来拜见刘邦，询问刘邦是同盟还是开战。决定同盟，刘邦就会到彭城与项梁会见。决定开战，则一出萧县就遇项羽大军前来，如果战胜则回萧县城，得知秦兵已经南下并且攻下下邑与砀县两县城。建议是应该先到彭城与项梁结盟，共同抗秦，并帮助平息雍齿的再次暴乱。

刘邦到彭城中拜会项梁，与其结成同盟。出彭城后即遇到秦兵，胜利后，可以收复萧县和留县，然后返回彭城，继续攻打雍齿。刘邦返回泗水村内得知在下邳有一人叫曹无伤，曾经受人委托破除过周福的法术。急忙赶到下邳寻找曹无伤，后来得知要破除周福禁锢之法需有两个要件：

一、必须要有镇法令一物。

二、需找寻到其师父明赦老人。

从曹无伤处得知镇法令已经被盗贼夺走。在萧县城下方会有一群盗贼群出没，将其打败可得镇法令。然后到北青村寻找到明赦老人，并请他作法将周福法术破除，完成后可以将镇法令带到留县希望要此物的村民家中，可得赠金30000。顺势攻打丰邑、沛县，凯旋返回彭城衙门内。

第五关：扶立义帝

从沛县城北上攻下薛县，再经胡陵村攻下亢父城，再至东阿城，攻下后陆贾加入，并得知通往城阳城的桥梁被秦明施法术挡住，无法通行。到东阿城右上方昌陵洞附近，从牧羊童口中得知在

昌陵洞中有人迷路，众人随后进入昌陵洞中寻找到楚国后代熊心，带领其出洞后，回到沛县衙门拜见项梁。

项梁立熊心为楚怀王，并找回楚国旧臣宋义辅佐。熊心说如果想破城阳城桥梁的法术，需要宝物破邪。刘邦来到亢父城，从村人家中得知破邪已被盗贼偷去。到薛县城农夫家中得知亢父城旁的盗贼曾经盗到过稀世宝物。于是前往亢父城，打败盗匪后得到破邪。

取回破邪后，回东阿城交付楚怀王。法术破解后，刘邦众人顺利前进，击败秦明继续攻下西南方定陶城。正要离开定陶城时，遇到武信君，武信君要求刘邦替换守备，镇守定陶城。刘邦离开定陶城时，突然遇到有流寇扰民，原来是虞姬有难！刘邦、项羽、樊哙三人脱离队伍前去搭救。刘邦等人追到成武村附近时将流寇击退得擎天露，并得知虞姬想前往高阳村投靠亲戚。濮阳城守军趁刘邦等大将不在城内，突然袭击定陶城，此时的定陶城只有萧何一员主将。守住陶城后，刘邦会继续往南攻打安阳城，战役中遇到秦王派兵攻打定陶城，项梁战死。项羽要求前去定陶城打探虚实，并与刘邦说定在彭城相会。刘邦率军从安阳城南边竹林通过，来到单父村，途中追兵很多。安全抵达单父村后直接前往彭城。

第六关：回军彭城

刘邦在丰邑城内得知项羽已和吕臣带领楚怀王与宋义返回彭城。与众人出发到萧县打败王文继续发兵攻下留县。趁着没事返回老家泗水村探望妻儿，并得知有一看相高人在东南方向。在留县城内农夫处得知这一看相高人已经到达下邳，随后与众人来到下邳城找到高人，并可以让其作法提升刘邦能力，学会法术。从福老翁口中得知，刘邦、曹参、萧何、夏侯婴与卢绾等人皆可有提高能力的机会，并可以增强战斗力。

刘邦返回留县后，得知沛县有一人自称夏侯婴的亲戚，到沛县找到夏侯烈，并得到夏侯家先祖宝物。在沛县城内还可以遇到刘邦岳父吕公，得米粮与金钱的帮助。返回丰邑城找到明耆老，说明想

要提升曹参的能力，高人指示需要明高酒。于是来到北青村，遇书生知道他父亲可以制作明高酒，但是此人在萧县。到萧县寻找老公公，得知明高酒调配之法。返回到丰邑城告知明耆老调配方法，众人便去寻找所需物品。在萧县路口处遇到花材商人，从他处用15000金购买所需花材。齐备所需材料后，再回丰邑城明耆老处作成明高酒。

众人回到留县得辕生加入，并告诉刘邦萧县有一高人——凌升，在萧县城找到凌升，得知可以为萧何提升能力，但需宝物正气珀才可施法。在萧县内一丫环处打听到近日遭土匪洗劫，遗失名为正什么的玉石！于是出城，在留县下方遇盗贼，胜利后继续攻打萧县下方盗贼巢穴，首领要求与刘邦队伍中一名将军单挑，胜利后可以得到正气珀。取回正气珀到萧县交给凌升，他便做法提升萧何的能力。提升后凌升告诉刘邦正气珀已经无用，但是日后如果经过开封城，城中的陈曦及袁华二人十分想要此物。众人返回彭城衙门拜会楚怀王，正巧遇到楚怀王下令：

1. 正式合并项羽与吕臣的部队，并命令宋义为司令。
2. 封项羽为长安侯，号鲁公。
3. 命吕臣为司徒，其父吕实为令尹。
4. 封刘邦为武安侯。

然后赵王使者来求援，楚怀王命令宋义前往救援，并且命令刘邦向西剿灭陈胜和项梁残余的力量，并与二人约定两派人马谁先入关中，就封谁为关中之王！

第七关：挥军西向

刘邦决定先南下攻打栗县。攻下栗县后往西行攻打陈郡。刘邦众人到睢阳城后，遇到纪信自动加入，并告诉刘邦有一高人正在高阳村。在攻打陈留城时接连遭遇外黄城守军，外黄城也顺便攻下。在高阳村内得知虞姬亲戚王凯在村内，便前去拜访，得知虞姬可能在外黄城外遭流寇袭击；与众人前往外黄城营救。在外黄城外接触

流寇，击退后仍然未见到虞姬，进入外黄城内探访。从樵夫处打听到虞姬已被一似项羽之人救走。刘邦安心了，继续开始讨秦的战役。向开封城前进，进城后将以前取得之宝物正气珀交给陈曦会得赠武器一批；若交给袁华则会得赠药材一批。在开封城中得知宋义已死，项羽称王，继续前进，直捣关中。

第八关：前进洛阳

刘邦在开封城中遇到张良，张良建议避开函谷关而攻打武关。一出宫殿遇卢绾归来，他说已经经过修练提升了能力，并带来一批投石车武器赠给刘邦。先向开封城北进发，快到怀县前，郦食告诉刘邦他弟弟郦商在怀县镇守，可以前去劝降，在郦食的劝说下郦商答应归顺并告知在西边有一人叫彭越，如果与他合作将大有助于抗秦大业，并说可以代为谈判。谈判中对方要求米粮600000、金40000，并要求刘邦亲自前往拜会。刘邦可以来到河内村拜会彭越。

给彭越金粮后，前去攻打荥阳城，胜利后在城内遇一老公公，得赠擎天露一壶。在安邑村可得老公公赠金20000。到村内一个丫环处得知在南阳城内有一个配药师。离开开封城向下方往西攻阳翟城，在樵夫处得知东南方一片树林后面的舞阳村有一位世外高人。进树林两次遇到睿智老人，并给予刘邦一颗仙药，刘邦服用后能力增强不少。返回，在书生处得知西南方向现有皇欣及武满两位能人。寻找到皇欣及武满，得知二人可在攻打洛阳城时阻绝支援的秦兵，但需要烈黄酒才可有此神力，如果还未寻得该酒，得到其制作配方材料也行。在南村中遇到卖花材的商人，购买白芒花二株及串心草三株。

往南攻下胡阳城，遇陈恢协助，说服南阳城守军投降。刘邦进入南阳城遇见配药师，在其协助下配出有利于战时所需的珍贵药材。然后玩家还可以进入丹水城，找到陈武加入我军。进郦县城，遇到猎人赠给战斗丸二颗。在析县村遇到猎人卖动物药材。继续攻打洛阳城，如果先前没促成皇欣及武满支援，则会连续遭遇五次秦

兵的攻击。攻下新安城，进城后到樵夫处得赠征兵册两本。选择攻打武关或是函谷关都可完成本关，后得知章邯同意投降，张良建议火速向咸阳出发。

第九关：攻入咸阳

在去往咸阳的途中士兵来报秦二世已经被赵高所害，并拥秦子婴当皇帝。后来又报告秦子婴当权后想杀赵高，赵高已经逃去无踪。玩家有两条路线可以选择。如果由武关出，张良建议路线为绕过关，经由新丰城、蓝田城、直往咸阳城。如果是由函谷关出，则张良建议路线为经过郑县城，再由新丰城、蓝田城、直往咸阳城。途中之城池及村庄甚多，并有多个山洞可通往其它村落，可根据军队力量占领城池，只要将咸阳城攻下即可完成本关。

途中会有城池及村落如下：

江安村会遇智慧王，可以提升全体的智慧。

蓝田城会遇樵夫卖明动丸，可以购得3颗需5000金。

霸上村会遇卖药材之人，绿蜥蜴、土褐蚣、褐蝙蝠，需12000金。

戏城村会遇村妇卖花材，紫明花、照颜草、樱苹花，需15000金。

通过红升洞、乐升洞、特升洞、高升洞后可以到达乐乡村，遇到一个乐吟老人，并作法将曹参的哭泣杀神、萧何之浩然正气效力提升，也使卢绾、夏侯婴及周勃之军事力提高。

高陵城内有猎人卖红蝙蝠、红蝎、红蜈蚣，需28000金。

攻下咸阳城许诺找到赵高报仇。找到赵高后，赵高因为知道死罪难逃，自杀身亡。樊哙会将赵高死讯带回至咸阳城。项羽军团抵达函谷关，刘邦决定暂时在咸阳城内守候。

第十关：鸿门剑宴

刘邦在咸阳城内与众人商讨项羽大军前来一事，决定是出兵函谷关或暂时撤兵霸上村。不论怎样选择都会和敌人交锋，项羽先锋

由英布领军，击败后再遇第二先锋部队。建议还是移师至霸上村，待项羽军前来。张良突然遇到项伯来访，告诉项羽即刻将发动总攻，张良告诉刘邦此事，然后建议以和谈方式来解决，并先请项伯转达此意。项伯希望刘邦能亲自前往鸿门村告诉项羽，来减少双方歧见。

次日，刘邦带领张良、樊哙、夏侯婴四人出发前往鸿门村拜见项羽。酒宴中刘邦感到此宴有诈，使计离去。离去前张良愿留下将其赠礼送给项羽。离开鸿门村后，到处都是项羽伏兵，勉强逃至霸上村前，遇到义士靳疆加入协助。后来项羽攻下咸阳城，要刘邦速到新丰城，项羽一一策封所有军士。

第十一关：汉中立王

在霸上村，刘邦对项羽将自己策封为汉王而封自己为西楚霸王的事十分生气。萧何建议入蜀中经营，以求发展实力与项羽争夺天下。

众人从霸上村出发，到蓝田城内后将军力调整补给。从南方经过隘口，在路途中会遇盗匪数批，通过后，发现南强洞及正旬洞两宝洞，洞内有许多宝物及药材。顺利到达南郑城，士兵报告宰相萧何离开南郑城，在南郑城民妇处得知，从散关通往关中的桥梁已被人用法术封住。此时先往北到达箕谷村，从猎人处又得知原来通往蓝田城的隘口也已经被法术封住。还从村民处得知萧何好像是往上村前进。到上村，遇到有村民卖花材，从村民处得知，配药师已经来汉中。经过贵乐洞到汉阳村，村内有一有钱人名叫秦中染上了怪病，许诺若可将其怪病治愈，愿以 300000 金酬谢。此病需以乌伤酒治愈，而且需配药师才可调配。在贵乐洞内有红蝙蝠，可以合成明动丸。到陵江村，可通过旁边的天之水道（注意内有青真蛙！），再通过扬之水道，往东出口可至天武村，又会遇樵夫卖花材。往北出口便可到达平阴村，并寻找到配药师，在他的协助下便可得到珍贵药品及乌伤酒！

返回汉阳村，得到300000金酬金外，还可以将所有剩余的乌伤酒全部转卖给他，一壶100000金！秦中又透露要想破除封桥之术必须找在西武村的西武老人。从上村旁的上破林通过抵达西武村，并寻得西武老人。回到南郑城可遇村人得天心果一粒。遇到老公公，可得擎天露一壶。即刻返回南郑城，萧何已经回宫，询问他当日情况，萧何说明是因想追回韩信，然后他又说此人雄韬武略，希望刘邦重用他。刘邦接见韩信，一番讨教后，知到韩信的韬略极深，便封任大将之位，委任他领军负责东进计划。

第十二关：平定关中

刘邦在南郑城内，命令韩信领兵进攻章邯、司马欣、董翳。打散关隘口守军，胜利后便挥军北上。在陈仓城下有一秘密山洞，若从此洞经过可进入陈仓城。还可以在村内书生处得到回兵策四本、征兵策四本。经过山洞遇到陈仓城守军，可轻松获胜。继续攻下好城，最后攻打废丘城，先战城口章邯，胜利后遇到司马欣与董翳的援军，战胜便可选择回南郑城内或直接进入废丘城内。

第十三关：平定江南

攻下新安城，城内遇村民赠送花材。在河南村遇到王凌，得知他武力威猛，可独自击退洛阳城口守军。但是因为母亲身染重病未愈，无法全心应战。将先前从西武老人所赠凝心膏赠给王凌，王凌于是答应前往洛阳城。攻下洛阳城后士兵来报萧何自关中运来钱粮支援，又报项羽已经先一步进入了安内，而将楚怀王义帝杀害以巩固他的绝对领导权。

刘邦命令发兵攻下荥阳、平定阳翟，攻下开封，直往彭城前进，不料一开战便遭守将陈平以狂雷电击，我军士气大减。到析县村内在樵夫处得知鲁阳村内的魏无知与陈平是同乡，刘邦与众人到鲁阳村，希望他说服陈平，而魏无知开出1000000金的代价。陈平加入后得知日后要攻打的开封城不易攻下。建议再次到怀县城找彭越来帮忙。再次攻打荥阳城，在城内可遇到樵夫，得赠清蓓花二

株、黄莳草二株、光紫花二株。攻下阳翟城，从城内猎人处得到三颗战斗丸。接下来绕过开封城至上方怀县内寻找彭越，向彭越提出要彭越协助去破坏开封城防御工事。在怀县城内从猎人处可得暗红鼠三只、红蜈蚣三只、红蝙蝠三只。硬着头皮攻打开封城，在战斗中突遇彭越前来帮助，将开封城的防御工事破坏。大家决定一股作气直接进攻彭城。

第十四关：彭城攻防

刘邦往彭城发兵并命令吕泽务必镇守城池。攻下彭城前应先灭掉沿途效忠项羽的城池。攻下丰邑城，在城内可得到村民赠的血黄草四株、紫明花四株、照颜草四株。攻下萧县城，在城内可得书生赠的仙妙丸三株。攻下留县城，在城内可得樵夫赠 2000000 米粮。攻下砀县城，在城内可得樵夫赠青真蛙三只、红蝎三只、土褐蚣三只。最后攻下彭城。韩信领军至城外镇守。

项羽在得知彭城失守后，十分愤怒，大军气势汹汹而来。苦战中雷声大作，刘邦脱离战场；正至江边前危急时，追兵突然消失，眼前出现一老人，原来是先前所救的龟仙老人，请刘邦尽快向下邑城退去！

安全抵达下邑城后，来到吕泽家中，张良建议韩信部队还可以阻挡项羽军的逼近，目前可先撤回荥阳城，后事再做商定。

第十五关：缔结盟友

刘邦和众人退到荥阳城，得知刘邦妻吕氏、父刘公在与刘邦会合前被项羽军所擒作为人质！目前能有效协助我方对抗项羽的只有三人。一为九江王英布，二为游击王彭越，三为我军的韩信将军。此三人中，英布若想求其协助，则需往民间著手；而彭越则需刘邦亲往与其结盟；而韩信可令其往北边发展。刘邦决定先往民间寻觅英布。前往开封城，进城后在城内可以再次遇配药师，在城中还会遇到猎人，用擎天露一壶换四颗行动丸。村民处得知陈留城的随何是一位不简单的说客。到陈留城寻找到随何，希望能得其相助说服

英布加入我军的行列。

随后前往怀县，在城内遇到彭越，并告诉他来意。彭越一口答应出兵协助。张良建议先回荥阳城等候随何的消息。回到荥阳城内，士兵来报，随何顺利到达九江，又报韩信已决定对魏豹展开总攻击，接着又报韩信已经接战魏豹。项羽发现英布背叛，下令龙且讨伐英布。项羽大军将荥阳城团团围住，刘邦军无法出城！接着敌军杀入城内。樊哙前往迎战，出宫后即遇到敌军。士兵报彭越已出兵攻占睢阳，又报韩信目前正与赵王展开对战，士兵又报英布将军求见，英布要求带些兵马至淮南发展，刘邦答应。士兵又报项羽军又来侵犯，于是派樊哙前去迎敌。接着士兵来报，韩信已率兵抵达齐国边境，彭越顺利攻下了外黄城。陈平建议应派人挑拨范增与项羽的关系。士兵回来报韩信军正和齐王田广交战。陈平回来告之散播谣言成功，范增已离开项羽，在回乡途中不幸病死。

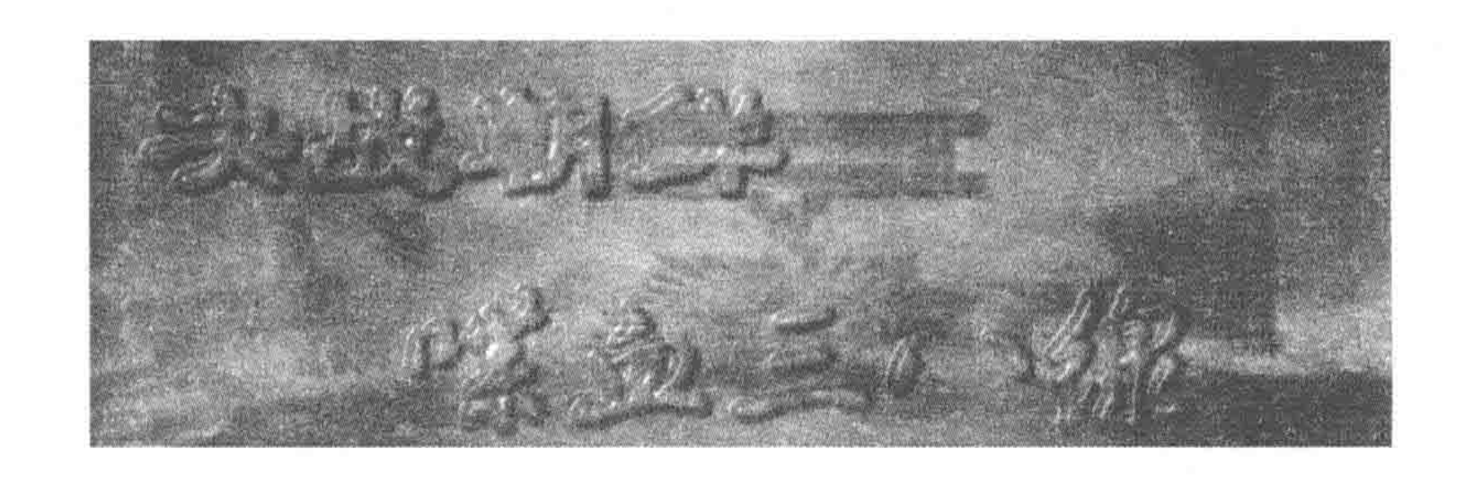
此时士兵会报项羽亲自率大军来战！陈平建议刘邦暂且不要理会。项羽又要求刘邦出来与之对话。对话时项羽突然射出暗箭，刘邦负伤而退下，但伤势影响不大。项羽派龙且率军援助齐王田广，并开始与韩信军交战。韩信将龙且击杀后要求刘邦封他任齐王，若答应封王，项羽派人说服韩信加入时韩信会自动拒绝。如果拒绝韩信的要求，不答应封王，则后来项羽说服韩信加入时韩信会加入，并随后与项羽联合大军攻打刘邦。建议还是封韩信齐王，因为无论怎么说韩信也是一员猛将。与其激战势必会减少很多的兵力。陆贾愿意出使去说服项羽释放人质，果然项羽将吕氏及刘公释回，并开始撤退。此时刘邦也想撤军，但张良认为正是一举消灭项羽的大好机会，而后刘邦便决定出动攻击项羽。

最后的决战就要开始了……

超 级 玩 家

战棋类游戏

☆决战朝鲜—喋血三八线
☆天使同盟



决战朝鲜－喋血三八线 

游戏类型： 战棋
语　　言： 中文
出品公司： 金山
评　　价： ★★★★☆
方杖语： 打倒美帝国主义！声援南联盟！

游戏介绍

兵　种

可以选择的兵种有四个：

步　兵：防御力较强，兵力较多，能够在不同的环境作战。

骑　兵：移动力较强，但在山地上移动缓慢。

机枪兵：攻击范围较大。

特种兵：策略较多。

属　性

统率力和武力共有160点，每项的最大值为100点，最小值为60点；统率力值高则防御力强，智力高则战术效果大、成功率高。

难易度选择

容易级：每关重新开始时保留本关既得的等级、经验和技能；

普通级：每关重新开始时保留本关既得等级和经验，但不保留技能；

困难级：每关重新开始时全部重新来过。

游戏操作

一、战斗关

1. 按钮说明

在边框的右边中部有5个按钮，从左到右分别为：

(1) 回合结束：结束本回合，有三个选项：

原地待命：我方所有未行动的部队停留在原来的位置，开始下一个回合；

跟随主将：我方所有未行动的部队向主将位置靠拢，大批部队移动时只需操控主将一人；

各自为战：我方所有未行动的部队由电脑控制，会自动攻击在其攻击范围内的敌人或是自动施展适当的战术。

(2) 重新战斗　本关从头开始。

(3) 我方队伍　列举我方队伍的兵种、兵力、士气和行动状况。

(4) 敌方队伍　列举敌方队伍的兵种、兵力、士气和行动状况。

(5) 剧情简介　显示剧情和过关条件。

2. 察看地图

(1) 鼠标指针到达屏幕边缘时屏幕自动向指针方向卷动；

(2) 按下鼠标键拖动；

(3) 左键单击右下方微缩地图的相应位置。

3. 部队操作

移动：单击欲操作的部队后，该部队不能移动的范围变暗，能移动的范围有高亮和半亮两种。将部队移动到高亮区域后会弹出一个菜单，表示能继续进行的操作；半亮区域分布在高亮区域的外围，为部队急行军所能抵达的区域。部队进行急行军后就不能进行其它的操作了。

休息：能够减轻作战和移动带来的疲劳影响。

攻击：打鬼子喽！攻击范围取决于装备的武器。不同的武器对不同的对象具有不同的杀伤力，如反坦克类武器对坦克的杀伤力比其它武器要高得多。为了取得最大的杀伤效果，应根据不同的敌方兵种选用相应的武器。我方可以对空地实施攻击，攻击效果取决于武器、士气、疲劳度、敌方兵种等众多因素。攻击效果从中心点向外逐渐衰减。攻击时消耗弹药，如果弹药消耗殆尽，则不能使用武器攻击，但可以近身肉搏。肉搏时如果敌我双方的等级、士气、疲劳度等相当，则双方消耗的兵力也基本相当。

战术：战术子菜单里后面的数字为相应项目现有的等级，最高为10级。战术需多次使用才能升级，升级后作用范围和作用效果都会有不同程度的提升。战术效果取决于施加人物和被施加人物的智力等因素，而最初的战术种类是由兵种决定的。队员升级后可以得到学习点和技术点。使用学习点可以学习新的战术和技能；使用技术点可以升级已经学会的战术技能。

地雷：地雷有步兵雷、坦克雷和水雷。步兵雷对步兵有很强的杀伤力，但对车辆类兵种的杀伤力甚微；坦克雷对车辆类兵种有较强的杀伤力，但对步兵不能引爆；水雷专门对付舰艇，只能在水上使用。每类地雷有普通型和高能型两种，后者的杀伤力远远高于前者。选择埋设后弹出一个列举携带的所有地雷的子菜单，选中要埋设的地雷后，能埋设该种地雷的区域高亮，点击相应的位置后，该位置上出现一个地雷的图案，表示此处已埋设地雷。同一位置只能埋设一颗地雷，地雷的埋设和地形种类有关，不同的地形能埋设的

地雷品种也是有差异的。埋设某种地雷需要具备相应的技能。

物品：使用、丢弃、转交、查看或装备队员携带的物品。

作业：可以指挥军队挖掘掩体、战壕等。部队需要具备相应的技能才能进行，作业时会消耗一定的材料。

情报：察看某队员的各项参数以及拥有的战术、技能、携带的地雷和物品等。在队员的情报栏里，白色的战术是已经学会的，后面的数字是现有的等级；黄绿色的是可以学习的战术，使用学习点可以学会；蓝色的是不能学习的。使用技术点可以使想升级的战术升级。

4. 部队主要属性

(1) 军衔：星的数量会改变部队的某些属性，星越多能力越强。

(2) 兵力：所属部队兵员数量，斜杠前面为现有正常兵员和伤员，斜杠后面为最大兵员。伤员的战斗力极低，部队的正常兵员被消灭后，伤员会成为敌军俘虏。可以通过医疗等手段转化伤员为正常兵员，除此以外，正常兵员的唯一补充方式是征用预备队员。

(3) 士气：部队的精神状况，高昂的士气会提高部队的战斗力。

(4) 疲劳度：队员的身体状况，高的疲劳度会严重影响部队的战斗力。

(5) 经验：队员升级的依据，每得到 100 点经验、队员的等级上升 1 级。

(6) 弹药：使用武器时消耗，不同的武器每使用一次消耗的弹药数量是不一样的，弹药可以通过运输队补给，如果弹药消耗殆尽，则队员不能进行武器攻击，只能进行近身肉搏。

(7) 材料：修筑工事时消耗，不同的工事修筑时消耗不同数量的材料。

5. 技能的学习

技能包括两类，即工事修筑技能和地雷埋设技能。

工事修筑技能：战壕、沙包、掩体；

地雷埋设技能：步兵雷、坦克雷、水雷。

使用学习点可以学习某种技能，但某些技能的学习会受到兵种的限制。

6. 工事

工事分为战壕、沙包和掩体三种，可以大幅度降低被攻击时受到的伤害程度，但工事本身被打击多次后会损坏。

	战壕	沙包	掩体
消耗的材料	1	2	4
减少的伤害	40%	60%	80%
抗打击次数	6	12	18

二、休息关

休息关的活动地点是在部队的营地里，营地里有军营、军械部、给养部、培训部、指挥部等场景。

军械部：购买军械部里现有的武器。将某种武器拖动到某人身上即可，此人不能装备所购买的武器时将给出一个提示。也可以将武器拖动至自己的库房存放起来，供后面加入的队员使用。物品的名称显示为红色时，表示该队员不能使用或装备此物品。上缴时可以得到一定的奖金，奖金是根据武器（或物品）的价格按一定的比例计算的（半价？《仙剑》的传统啊!）。每人可以携带 8 个物品，队员右边的小点代表该队员携带的物品数量。

给养部：和军械部的操作基本一样。

兵　营：

兵营为队员休息和学习的场所，也是你记日记（存盘）的地方。在兵营里进进出出的另一个好处是通过战士们的谈话可以了解

到一些有用的情况。

指挥部：研究作战方案和指派出战队员的场所。选择出战，进入挑选队员的界面后，可以通过拖动或双击将队员移动到出战队伍中去。

游戏背景

1945年8月，第二次世界大战结束，解除驻朝日军武装的美苏两军将北纬38度线（简称“三八线”）定为两军的分界线。由于美国和苏联在各自的占领区推行不同的占领政策，“三八线”这条军事分界线不知不觉地就成了一条边境线，美苏两国都企图以各自的立场来统一全朝鲜，结果是显而易见的，谁都不可能成功。

1948年8月15日，朝鲜南部宣布独立，成立大韩民国，首府汉城；9月9日（一说次年），朝鲜北方宣布独立，成立朝鲜民主主义人民共和国，首府平壤。朝鲜半岛出现了两个政权，彼此主张本政府是全朝鲜的政府，各自为统一对方而斗争。

1950年6月25日凌晨4时许，朝鲜人民军的600门火炮和1000门迫击炮开始在“三八线”全线猛烈攻击，朝鲜战争正式爆发了。

6月28日，朝鲜人民军攻占汉城。

9月15日，联合国军在朝鲜西海岸仁川登陆，对朝鲜人民军形成南北夹击之势。

10月5日，美国总统杜鲁门和联合国军总司令麦克阿瑟在夏威夷西面的威克岛举行会谈。杜鲁门很关心苏联和中国是否会介入。麦克阿瑟说：

“我认为中国介入的可能性极小。因为中国知道，一旦中国介入，作为报复，美军将轰炸中国东北的基地以及中国本土同东北地区的交通线，所以中国不会冒这么大的危险介入。如果中国在釜山防御和仁川登陆时介入，还可以取得效果，可是现在，已经晚了。中国没有空军，如果中国军队南下保卫平壤，那它也只能成为被彻

底歼灭的目标。”

10 月 19 日，美军攻占平壤。

同一天，中国人民志愿军跨过鸭绿江，进入朝鲜。

游戏攻略

Fight01：旗开得胜

时　　间：1950 年 10 月 25 日

地　　点：丰中洞、两水洞、温井

胜利条件：1、歼灭来犯之敌

　　　　　2、占领温井

失败条件：1、我军全部牺牲

回合限制：30 回合

我方主将：温玉成（中国人民志愿军第 40 军军长）

敌方主将：金凤哲（南朝鲜第 6 师 2 团团长）

战役描述：快速突破的美韩军队分为东西两路推进，企图在严冬降临前堵住朝鲜人民军的退路，此时他们对中国出兵的消息依然一无所知。我军将在丰中洞、两水洞之间设下埋伏，现在的行动是攻克温井，包抄南韩第 6 师第 7 团。

没想到机械化装备的敌人推进迅速，双方在去温井的公路上就爆发了遭遇战……

这一关的难度几乎为零，值得注意的是在指挥特种兵的时候一定要记得让他们装备反坦克枪去对付敌人的车辆，这样才能发挥威力。

Fight02：温井之战

时　　间：1950 年 10 月 28 日—10 月 29 日

地　　点：温井和温井东北

胜利条件：消灭所有的敌军

失败条件：我军全部牺牲

回合限制：30 回合

我方主将：温玉成（中国人民志愿军第40军军长）

敌方主将：金钟五（南朝鲜第6师师长）

战役描述：我军占领温井后，切断了南韩第6师第7团的退路。敌人的第6、第8师部分兵力向我军发动进攻，企图解救被围的第7团。

一开始我军处在地图的左上角，敌人的援军有两批，第一批从左下进犯，全部是步兵；第二批中途来自右上，有一部分是机枪队。在敌人的第二批援军出发的同时，我军的援军也恰好赶到，包括炮兵和医疗队。建议在集中温井的部队全歼敌人的第一批援军后再和大部队会师，整顿后一同对付第二批敌人。

Fight03：三战三胜

时　　间：1950年10月29日

地　　点：古场

胜利条件：消灭敌人第7团

失败条件：我军全部阵亡

回合限制：30回合

我方主将：温玉成（中国人民志愿军第40军军长）

敌方主将：林富泽（南朝鲜第6师7团团长）

战役描述：敌人第6、第8师被击退后，第7团在我部和志愿军第50军148师的南北夹击下已经成为釜中之鱼。现在的任务是消灭这股残敌。

148师是战车部队，但是人数不多；我军从三个方向对敌人形成包围；敌人除了有两小股会试图沿公路逃窜处，其他的都呆在原地坐以待毙。重要的是集中兵力以后再对敌人发动进攻，因为敌人有房屋的掩护，我军的火力会被削弱。

在进休整关后去“培训部”就能进行隐藏的“英雄关”——“勇士化金星”的游戏。

Fight39：勇士化金星

时　　间：1950年11月29日

地　　点：下竭隅里东南

胜利条件：全歼敌人或坚持20回合以上

失败条件：杨根思牺牲

回合限制：50回合

我方主将：玩家

敌方主将：美军

战役描述：我29军58师172团三连连长杨根思率领三排坚守下竭隅里的小高岭，他们抵御了敌人的9次进攻，最后在弹药打完的情况下，我们的英雄抱起五公斤的炸药包冲向敌人……

杨根思是不受控制的，而任务又是保护他坚持20回合，所以有点棘手。首先用预备队把杨根思的兵力补充满，其次是卫生队随时给杨根思部医治伤员，再次是尽量让杨根思呆在有掩体的地方，可以在他的脚下构筑战壕等等。所有的部队都很重要，敌人是一批一批冲上来的，尽量在下一批敌人到之前把眼前的鬼子全部消灭。

Fight04A：云山大捷

时　　间：1950年11月1日—3日

地　　点：云山

胜利条件：全歼敌人

　　　　　在30个回合里歼灭8队敌人

失败条件：我军全部牺牲

　　　　　在30个回合里歼敌少于9队

回合限制：无

我方主将：温玉成（中国人民志愿军第40军军长）

敌方主将：白善桦（南朝鲜第1师师长、第1军军长）

战役描述：我军从两翼插上，左边是吴信泉的第39军，在云山地区三面包围了敌人南韩第1师；对敌人围而不打，目的是诱歼

敌人的援军。右边是梁兴初的第 38 军，准备突击熙川，抄敌人第 6 师、第 8 师的后路。在我军按部署到达云山的时候，39 军已经提前两个半小时发动了进攻，始料不及的是对手南韩第 1 师已经换防成了美军王牌—骑兵第 1 师……

这一关的任务相对比较艰巨，虽然敌人是困兽犹斗，但我军形成的包围圈太大，将所有的部队调集到前线需要费一番周折。在歼灭地图中部的美军和南韩军以后，南韩第 6、第 8 师的残余部队会从右下角出现。

Fight04B：攻打宁远

地　　点：宁远

胜利条件：全歼敌人

失败条件：我军阵亡

回合限制：40 回合

我方主将：玩家

敌方主将：凯扎（美第二步兵师师长）

战役描述：这是 1 个虚构的任务，现在玩家才作为战役的主角登场。背景可以认为是从云山战役中侥幸逃脱的南韩第一师撤退到宁远和美军第 2 师组成了第二道防线，我们的任务就是扫荡一切前进路上的敌人。

这一回敌人的兵力到是相对分散，只要保证各分队齐头并进，将敌人各个击破易如反掌。

Fight05：军隅里

时间：1950 年 11 月 2 日

地点：上九洞、古城洞、墨时洞

胜利条件：全歼敌军

失败条件：我军全部阵亡　回合超过 40

回合限制：40 回合

我方主将：江拥辉（中国人民志愿军第 38 军副军长、军长）

敌方主将：查奇（美第24步兵师师长）

战役描述：云山战役是抗美援朝取得的一次辉煌的胜利，我军的任务是占领云山南面的宁边，阻断云山之敌的退路。

敌人的兵力分散在三个山头上，构筑了坚固的防御阵地；没有什么速胜的技巧，只能聚而歼之。

Fight06：血战飞虎山

时　　间：1950年11月3日—5日

地　　点：军隅里、飞虎山、院里

胜利条件：全歼敌人
　　　　　占领军隅里

失败条件：我军全部阵亡
　　　　　飞虎山被占领

回合限制：40回合

我军主将：梁兴初（中国人民志愿军第38军军长，志愿军20兵团代司令员，志愿军西海岸指挥部副司令员、代司令员）

敌军主将：麦克阿瑟（联合国军总司令）

战役描述：志愿军在向清川江推进的时候，在宁边一带遭到敌人早有准备的阻击，进展缓慢。友军38军的情况也大概相似，当他们突击到熙川的时候发现这里的守敌已经逃走。根据志愿军总指挥彭德怀元帅的指示，我军决心迅速进击军隅里，切断清川江北岸敌人的退路。

上一场战役敌人被摧毁的车辆在道路上还处处可见。我军的机械化部队和敌人在军隅里的守军实力相当，在步兵的配合下可以沿公路很快地直达军隅里城下。

在休整关选择进入“培训部”就能进行隐藏英雄关——智取武陵桥的游戏。

Fight39：智取武陵桥

时　　间：1950年11月24日—26日

地　　点：武陵桥

胜利条件：用三个炸药包炸毁武陵桥

失败条件：我军全部阵亡，50个回合内未完成任务

回合限制：50回合

我方主将：玩家

敌方主将：朝鲜军

在二次战役中38军军部决定穿插迂回，从南朝鲜第7、第8师的结合部插入包围德川，先派小分队破坏敌人逃跑的必经之路。24日晚小分队在张槐印的带领下出发，26日凌晨炸毁了武陵桥。我军对敌人第7师完成了包围。

Fight07：**诱敌深入**

时　　间：1950年11月6日—10日

地　　点：军隅里、飞虎山、院里

胜利条件：全歼敌人或者坚持30个回合

把麦克阿瑟引诱过江

失败条件：我军全部阵亡

回合限制：40回合

我军主将：梁兴初

敌军主将：无

战役描述：美骑兵第1师遭到重创后，敌人的侧翼受到我军的威胁。老谋深算的美第8集团军司令沃克担心后方的安全，命令全军撤退。由于敌人是装备良好的机械化部队，他们在我军的包围圈形成之前就赶到了军隅里，等我们的战士日夜兼程渡过清川江时，敌人已经摆开了阵势……

我军渡河的三个登陆点都有敌人集结，企图一举把我军吃掉，至少也要赶回北岸。除了最右边的道路是由南朝鲜的军队据守处，其他两座桥都是装备精良的美国兵，机枪不在少数。贸然进攻是行不通的，最好的方法是暂时后退，集中战车后再从其中一座桥通

过。

Fight08：**缺口**

时　　间：1950年11月10日—21日

地　　点：清川江沿岸

胜利条件：全歼敌军

30回合之内占领德川、宁边

失败条件：我军全部阵亡

任务未能完成

回合限制：30回合

我军主将：梁兴初

敌军主将：刘载兴（南朝鲜第7师师长）

战役描述：西线反击战告一段落，歼敌的机会稍纵即逝，现在我军的弹药粮草都消耗殆尽，再要进攻也是无能为力。而敌人却装备精良，补给迅速；很可能在稍事休整后就卷土重来。彭德怀总司令指示我军继续后撤，利用敌人好大喜功的心理诱敌深入，寻找歼敌的机会。

我军的进攻方向是德川，在攻克德川以后再回师宁边。德川的守敌是南朝鲜第7师。一开始有友军进攻宁边，虽然不受指挥但可以牵制敌人的一些兵力。

Fight9：**急行军**

时　　间：1950年11月25日—30日

地　　点：德川、宁远

胜利条件：占领三所里

失败条件：30回合里未能占领三所里

我军全部阵亡

回合限制：30回合

我军主将：梁兴初

敌方主将：盖依（美第1骑兵师师长）

战役描述：敌人的大部队已经陆续进入了我军的埋伏圈，乘敌人立足未稳，我军决定奇袭德川、宁边南面的南韩第7、第8师。这两个师的敌人都是我军手下败将，击溃他们就能在敌人右翼的结合部撕开一个战略缺口，为我军的反攻创造条件。

沿公路前进处处都有敌人拦截，最好的方法是直取德川。

Fight10：**退　路**

时　　间：1950年11月27日—28日

地　　点：嘎日岭、军隅里、价川、三所里

胜利条件：坚守三所里

失败条件：三所里或龙源里失守

我军全部阵亡

回合限制：30回合

我军主将：梁兴初

敌方主将：沃克（朝鲜战争任美第8集团军司令）

战役描述：敌人察觉了我军迂回进攻的计划。麦克阿瑟调遣联合国军设法要堵上战线上的缺口，阻止我军的行动；所以我军一定要抢在敌人之前到达三所里并拿下，截击从军隅里、价川溃退的敌人。

进犯的敌人分为两路，下面的一路装备有炮兵，是不可忽视的劲敌。

Fight11：**围　歼**

时　　间：1950年11月28日—29日

地　　点：三所里、龙源里

胜利条件：最大限度地歼灭敌人

失败条件：我军全部阵亡

回合限制：30回合

我方主将：梁兴初

敌方主将：沃克

战役描述：沃克果然是一个老奸巨滑的家伙，他意识到了形势的危急，下令不惜一切代价争夺三所里。我军不仅要死守而且要击退南面北上的敌人；切断敌人从军隅里通过三所里向顺川的退路，打乱敌人的部署。

从人数上我军明显处于弱势，唯一的方法是利用地形坚守到援军赶到。

Fight12：**光复平壤**

时　　间：1950年12月6日

地　　点：平壤

回合限制：30回合

胜利条件：敌人被歼灭，占领平壤

失败条件：我军全部阵亡

我方主将：玩家

敌方主将：沃克

战役描述：西线的美军在节节败退后决定放弃阵地，我军乘胜追击从三路逼近平壤。在去平壤的路上有两座桥，敌人的守军虽然不是很多但是有军舰掩护，而且守军的火力以机枪为主。

在挑选出征部队的时候不要带太多的步兵，装甲车在这一关的优势非常明显，注意不要太靠近海岸，敌人的军舰往往在我们的攻击范围外。

Fight13：**世末之战**

时　　间：1950年12月31日

地　　点：临津江一带

回合限制：30回合

胜利条件：消灭所有的敌人，突破防线

失败条件：我方全部阵亡

我方主将：玩家

敌方主将：阿尔蒙德（朝鲜战争任联合国军第10军军长）

战役描述：12 月 22 日，敌人的第 8 集团军司令沃克中将在车祸中丧身，取而代之的是李奇微（朝鲜战争先后出任美第 8 集团军司令、联合国军总司令）。第三次战役拉开序幕，我军虽然存在战线太长、补给困难、兵力有限、装备匮缺等等这样那样的困难，“志司”仍然决定一鼓作气突破敌人的防线，打过“三八线”，不给敌人喘息的机会。

这一关敌我的兵力分布在临津江的两边，我方有人民军参战配合，敌人虽然号称联合国军，实际上是美军。人民军的指挥权也在玩家手里，首先要抢渡过江去，然后再各个击破消灭敌人；敌人的兵力不是十分集中。

Fight14：解放汉城

时　　间：1951 年 1 月 4 日

地　　点：汉城、议政府

回合限制：40 回合

胜利条件：占领汉城和议政府

失败条件：我方全部阵亡

我方主将：玩家

敌方主将：李奇微

战役描述：敌人没有想到我军的突破速度是如此快，更没想到作为南韩傀儡政府所在地的汉城也会陷入重重包围。根据上一关结束时得到的情报，敌人放弃汉城，只在议政府和汉城两地留有少量的守军做象征性的抵抗。

不要盲目相信情报，敌人虽然龟缩在两个地方，但实力绝对不能等闲视之，而且有海上的军舰掩护。在选择出征部队的时候多带一点人，行军（特别是左翼）一定要避开海岸线。战斗到第 9 个回合，敌人的轰炸机会出现；在遭到一定打击的时候，敌人还会主动向南撤退，这是一个大涨经验值的机会，因为撤退的敌人挨打不还手。

Fight15：粮食

时　　间：1951 年 1 月 8 日

地　　点：仁川

回合限制：30 回合

胜利条件：全歼敌人，占领地图中部的三个粮仓

失败条件：我军全部阵亡，在限定回合内完成不了任务

我方主将：玩家

敌方主将：克拉克（朝鲜战争先后出任美第 7 舰队司令、联合国军总司令）

战役描述：敌人因为连连失败，指挥官也象走马灯一样一换再换。但我军也同样存在一些困难，最突出的就是补给的困难。因为敌人发动了“空中绞杀战”，我军的运输线时常在敌人的狂轰滥炸下中断。为了解决燃眉之急，司令部在探听到敌人在仁川储备有充足的粮食后准备派遣小分队奇袭仁川，占领粮仓。

仁川是著名的登陆场，当然靠海；在提示里点明要避免和敌人的军舰驳火。（再次提醒大家要认真对待军营里战士的对话和每关中弹出的对话框，知己知彼才能百战不殆）敌人的粮仓在整个地图的中下部都有，但只有右边中间的三个才是目标，占领的方法是由我军的部队在上面战一个回合就行了，靠海的三个村落里各有一个宝箱，可以派遣移动迅速的战车队去取。

Fight16：清除障碍

时　　间：1951 年 11 月

地　　点：水原、平泽、安城

回合限制：30 回合

胜利条件：清除 16 个雷区中的所有地雷

消灭美军和南朝鲜游击队

失败条件：我军全部阵亡，在回合内未完成任务

我方主将：玩家

敌方主将：美军

战役描述：在第三次战役中我军因为在发动冲锋前没有清除前进道路上的地雷，部队遭受了很大的损失。因此，我军决定派出工兵排除继续前进道路上的雷场。

雷场一共有16个，在选择出征将士的时候记得一定要带上经验老到的工兵兄弟，只有工兵在雷场才不会触雷，而且能把一定范围内的地雷探测出来。坦克雷被发现后会完全暴露，步兵雷只会露出一点点。敌人在雷场的部队是美军步兵和南朝鲜游击队，地雷对他们一样有杀伤。这里要注意保证工兵的安全，雷场的范围没有明显的界限，地雷的出现地点也是随机的；公路倒是安全的，如果带着装甲车可以沿公路前行。

Fight17：不粘的“磁性战术”

时　　间：1951年1月25日—2月10日

地　　点：汉城以南

回合限制：30回合

胜利条件：全歼敌人，坚守水原30回合以上

失败条件：我军全部阵亡，水原失守

我方主将：玩家

敌方主将：李奇微

战役描述：李奇微上任以后整顿美军的装备和部署，利用运输能力上的优势集结了25万兵力，大举进攻。敌人的进攻采用所谓的“磁性战术”；在大规模战斗前组织机械化的小股部队始终和我军接触，消耗我军的力量，制约我军的行动，同时阻止我军的迂回牵制战术；在形势有利的时候就占据战略要点，否则就收缩。敌人向我军的防线发动全面进攻，企图把我们赶回“三八线”北面。我军的任务是全力阻击敌人的进攻，争取后方补给的时间。

敌人从右下角发动进攻，我军的兵力分布在三个地方，建议在兵力收缩以后固守夹着公路的两个山头，修建防御工事。

Fight18：**横城反击战**

时　　间：1950 年 2 月 11 日—2 月 13 日

地　　点：横城

回合限制：30 回合

胜利条件：全歼敌人

失败条件：我军全部阵亡

我方主将：玩家

敌方主将：美军

战役描述：敌人突入我军东面防线，在横城形成突出点，这是歼灭敌人、打击敌人嚣张气焰的大好机会。

敌人沿着公路前进，我方据守在左上。朝鲜人民军的部队会在右边的公路边阻击南韩敌人。攻打敌人占据的两个城市前先消灭敌人的坦克。美军的部队在左边，大炮的数量比较多。

Fight19：**空间换时间**

时　　间：1951 年 3 月 7 日—4 月 17 日

地　　点：金化、平康、金城

回合限制：40 回合

胜利条件：歼灭敌人，坚持 40 个回合

失败条件：我军全部阵亡

我方主将：玩家

敌方主将：李奇微

战役描述：敌人完成战略部署以后全面进攻，我军依托构筑的每一片阵地顽强抵抗，赢得时间以便后继部队开进、集结。这就是“志司”领导决定的“空间换时间”战术。

敌人分别是从左面进犯的美军和右面的南韩军，我军的金化阵地靠前，最早被敌人包围。因为是防守任务，所以最重要的是构筑坚固的阵地赢得时间，不要盲目出击，敌人的实力相对来说太强大。金城和平康的守军可以考虑前进到桥头阻击敌人。

金城下面的村落有一个宝箱，地图的左上和右下也各有一个。

Fihgt20：**第五次战役**

时　　间：1951年4月22日

地　　点：铁原一带

回合限制：30回合

胜利条件：全歼敌人

失败条件：我军全部阵亡

我方主将：玩家

敌方主将：美军

战役描述：4月19日，美军第24、25师进攻到铁原地区，在战线上形成突出点。这样的形势非常有利于歼灭敌人的有生力量。于是第五次战役在4月22日黄昏打响。

这一关首次有我方的坦克部队参战，所以在休整关的时候要预先买两辆最新型坦克。我方在地图的顶部，敌人在下面，双方集结的兵力都不在少数，敌人所有的部队都集中在两条横贯东西的战壕里，后面一条战壕里全都是装备精良的美军，大炮比较多。敌人在战壕前埋设了不少的地雷，所以出征的部队要部署一些经验高的工兵；在战壕被摧毁前，车辆无法逾越障碍，所以先要打开突破口冲进去。

这一关接受指挥的还有朝鲜人民军。

Fight21：**为了八千伤员**

时　　间：1951年5月23日—6月

回合限制：30回合

胜利条件：坚持30回合或者全歼敌人

失败条件：伤员全部被打死

我方主将：玩家

敌方主将：阿尔蒙德

战役描述：5月24日，东线的美军和南韩军队撤退到洪川以

东，西线的美军为此发动了策应性进攻，美第 3 师由西线调往东线，从此联合国军重新完成了东西两线的联合防御。志愿军在经过连续的激战后，弹药和粮食都消耗殆尽，加上雨季的到来影响我军本来就断断续续的后方运输。5 月 21 日“志司”决定停止进攻，5 月 23 日部队接到命令向北转移，独立 1 师的艰巨任务是掩护战役中的 8000 多名伤病员。

因为主要任务不是寻找敌人的主力部队作战而是掩护伤员，所以开始不要恋战。八队伤员会向左上角撤退，拦截的是来自左下和右上的南韩军队，右下还有美军追赶。我们首先要追上伤员，进行医治后，主动挡住南韩军队，歼灭他们并掩护伤员撤退以后再返转对付美军。在追赶伤员的路上可以埋设一些地雷，这样追赶的美军就会尝到苦头，也可以留一批部队挖掘掩体坚守，他们虽然很可能在敌人的猛攻下牺牲，但可以牵制敌人好几个回合，这样我们就有足够的时间掩护伤员撤退了。

在这一关，主角一定不能牺牲。在某个时候敌人会空降特种兵到左上角，一定要赶紧消灭。

Fight22A：**危机**

时　　间：1951 年 6 月

地　　点：北培山、驾德山

回合限制：25 回合

胜利条件：坚持 25 个回合或歼灭所有敌人

180 师撤离西北角

失败条件：我军全部阵亡

我方主将：玩家

敌方主将：阿尔蒙德（朝鲜战争任联合国军第 10 军军长）

战役描述：在我军撤退途中，第 60 军 180 师被敌人包围，虽然对他们现在的情况一无所知，我们还是要全力以赴去解救被困的兄弟部队。

180师的余部在第9回合才会出现，包括师长的直属部队和卫生队。敌人在右下角，只要行动迅速堵住他们，180师就能安然无恙地离开，敌人的火力也不是很强，歼灭他们不是问题。

Fight22B：**铁原阻击战**

时　　间：1951年5月30日—6月15日

地　　点：铁原

回合限制：25回合

胜利条件：坚守阵地30回合以上，歼灭所有敌人

失败条件：铁原失守，我军全部阵亡

我方主将：玩家

敌方主将：范弗里特（朝鲜战争任美第8集团军司令）

战役描述：朝鲜战争已经成为美帝国主义侵略者无法摆脱的僵局，南北双方都不可能在短时间内取胜，达到各自的目的。美国方面准备停战，政治和军事方针都向停战方向转移。但是如果在“三八线”以南停战不仅联合国军的目的没有达到，美国也觉得没有面子（面子问题，宁死不屈呀！）因此美军继续进攻，战线布署在“三八线”偏北的铁原、金化地区，范弗里特开始进攻铁原。

敌人既然来了，当然不能让他们平安回去，敌人的部队有坦克编组，除了炮兵，其他部队对它们的杀伤力都太小，所以要在公路上多埋一点地雷。

Fight23：**夏季攻势**

时　　间：1951年8月

地　　点：杨口、麟蹄

回合限制：30回合

胜利条件：坚持30回合，歼灭所有敌人

失败条件：我军全部阵亡

我方主将：玩家

敌方主将：范弗里特

战役描述：经过多次战役，敌人迫不得已转入防御，准备坐下来谈判。但他们提出的条件过于苛刻，居然企图攫取我军占领的开城及“三八线”北面12000平方公里的土地。在遭到拒绝以后敌人就向北汉江到东海岸的由人民军防守的阵地发动进攻，这就是所谓的“夏季攻势”。

战役的主要力量不只是听从你指挥的志愿军，还包括守在杨口桥头的朝鲜人民军。敌人中的美军从左下进犯，南韩军队从右下进攻。因为桥是敌人唯一能够通过的道路，守住桥头能避免敌人将我军包围，在选择出征部队的时候要以行动迅速而且火力强大的机械化部队为主，沿公路可以很快赶到桥头。

Fight24：秋季攻势

时　　间：1951年9月29日—10月22日

地　　点：文登里、沙汰里、比雅里

回合限制：30回合

胜利条件：全歼敌人

失败条件：我军全部阵亡

我方主将：玩家

敌方主将：李奇微

战役描述：联合国军在“夏季攻势”中没有达到预期的目的，于是发动了规模更大的“秋季攻势”。

敌人的花招也就是这么两下子，朝鲜人民军守在桥头，但以他们的实力应该坚持不了太久。所以我们就必须尽快赶到，这要靠你出征的时候带上足够的机械化部队。

在进休整关后去“培训部”就能进行隐藏的“英雄关”——奇袭白虎团的游戏。

Fight42：奇袭白虎团

时　　间：1951年11月13日

地　　点：南朝鲜伪白虎团驻地

回合限制：99 回合

胜利条件：歼灭敌白虎团团部

失败条件：我方任意一支部队全部阵亡

我方主将：杨育才

敌方主将：南朝鲜军

战役描述：在金城战役中我西线部队突破了敌人的防线，607 团侦察营一个 13 人的侦察班在副排长杨育才的率领下，从敌人俘虏口中得知敌人的口令，然后化装成对方军队混过敌人的三道警戒线直抵南朝鲜首都 1 师第 1 团（白虎团）团部，趁敌人正在开会的时候突然袭击，击毙敌人团长以下 54 人，俘虏 19 人，捣毁敌人的团部和通讯设备，使敌人陷入群龙无首的混乱中，为大部队全歼这个不可一世的白虎团创造了最有利的条件。

千万不要相信杨育才和战士关于如何骗过敌人哨兵的谈话，不论谁一走近岗哨敌人都会被发现。完成任务的方法是避开敌军的岗哨翻山越岭直捣黄龙。

Fight25：空中绞杀

时　　间：1951 年 10 月

地　　点：盐州、宣州、定州、新安州

回合限制：30 回合

胜利条件：掩护我军的运输队通过

失败条件：运输队全部被消灭

我方主将：玩家

敌方主将：克拉克

战役描述：在“三八线”北面的公路上，我方的部队和运送物资弹药的车辆以及火炮源源不断地开进。敌人妄图利用空中优势，发动所谓的空中绞杀战，破坏我们的物资运输。除了轰炸，敌人还不时空降小部队到公路附近。为了保证我军的生命线，我们不得不抽调出一部分部队掩护运输队的行驶。

需要掩护的运输队有两路，第二路在第15回合才会出现，运输队的汽车是不受你指挥的。我军露面是在第4回合，位置在地图右边的公路上，需要掩护的汽车会沿着公路往右行驶，敌人的轰炸永无止境。敌人的空降部队会在第2回合出现，所以在我们和运输队汇合之前运输队就会遭到攻击，我们的炮兵和两辆汽车组成的援军也会在15回合出现在公路上；一般来说第一路车队能有两辆车平安到达就不错了。

我们要尽快消灭敌人的空降部队，所以出征的部队应该全是移动迅速的车辆，争取在第二队汽车出现前就消灭所有的空降兵，然后回头对付从右下渡河的敌人步兵。

Fight26：海上的钉子

时　　间：1952年3月

地　　点：席岛

回合限制：30回合

胜利条件：消灭驻守席岛的南朝鲜海军陆战队

失败条件：我军被消灭或30回合内未完成任务

我方主将：玩家

敌方主将：克拉克

战役描述：联合国军在实施“空中绞杀战”的同时还在海上利用军舰破坏我军海岸附近的铁路，并且对我方的海港进行炮轰，给其地面部队进行火力支援。为了拔掉敌人这个纸老虎的牙齿，“志司”决心夺回沿海的几个岛屿，重点是镇南浦西南大同江口的席岛。

敌人的军舰是火力非常强大的，环岛的水域都是他们的活动范围，对敌人军舰的攻击是徒劳无益的，所以要尽快脱离它们的火力范围。

Fight27：谈判的资本

时　　间：1952年9月18日—9月24日

地　　点：“三八线”铁原一带

回合限制：30 回合

胜利条件：歼灭所有敌人

失败条件：我军全部阵亡

我方主将：玩家

敌方主将：克拉克

战役描述：1952 年 4 月，彭德怀总司令回国主持中央军委工作，陈赓大将接替工作，同年 6 月陈赓回国，原来的副司令员邓华代理司令和政治委员，杨得志担任第二司令员。联合国军方面，艾森豪威尔被提名为共和党总统候选人，李奇微接替他担任北约武装部队总司令，克拉克随即接替李担任联合国军总司令和美国远东军总司令。9 月，谈判陷入僵局，“志司”认定敌人有再次发动“秋季攻势”的可能，决定先发制人对敌进行战术反击。

敌人又是两条防线，和以前的方法一样从一点突破，然后绕到敌人的后面打击敌人，协同作战的朝鲜军队还是不受指挥。

Fight28：**上甘岭**

时　　间：1952 年 10 月 14 日——11 月 5 日

地　　点：上甘岭 597.9 高地和 537.7 高地北山

回合限制：30 回合

胜利条件：歼灭所有的敌人，防守 30 个回合

失败条件：我方全部阵亡，阵地失守

我方主将：玩家

敌方主将：范弗里特

战役描述：克拉克为了迫使我们转入防守，扭转己方被动的局势，为和谈谋求有利的条件，在 10 月 8 日宣布和谈无限期休会。同日批准第 8 集团军司令范弗里特的“金化攻势”计划，目标是上甘岭 597.9 高地和 537.7 高地北山。为争夺这两个重要的战略要点，双方反反复复地展开拉锯战，付出了重大的伤亡。

高地在公路的两侧，由我军的一些部队防守。建议独立师不要从左上沿公路下来而是直接往下先救援一个地方的友军，等化险为夷后再转向另外一个山头，恢复失去的阵地；同时占领山头的部队要利用敌人行进的时机构筑工事，这样能够坚持作战久一点。

在接下来的休整关选择进入“培训部”就能进行隐藏任务“英雄爆破组”的游戏。

Fight41：英雄爆破组

时　　间：1952年10月19日

地　　点：上甘岭

回合限制：99回合

胜利条件：消灭敌人终极机枪队

失败条件：我军爆破组全部阵亡

我方主将：玩家

敌方主将：终极机枪队

战役描述：在上甘岭战役中黄继光到6连参加反击战。部队从黄昏到深夜发起5次冲锋都被敌人的中心火力点阻挡在山翼前，伤亡很大。为了扫清前进道路上的障碍，黄继光冒着敌人的火力强行突破，抵近敌人的火力点抛出手雷；虽然一些机枪被炸毁了，但敌人的扫射仍然没有停止，最后黄继光扑上敌人的火力点用自己的胸膛挡住敌人的枪口，大部队呐喊着冲上了敌人把守的山头。

敌人的机枪火力点在山口，前面有四条战壕，每条战壕里都有机枪部队把守。黄继光和预备队虽然携带了许多爆破武器，但居然只有非常有限的子弹。所以一条一条战壕打过去是不可能的，我军战壕里的部队根本不会主动出击；所以要协调好预备队、医疗队、黄继光的步调，强行从敌人阵地的空隙冲上去，随时医疗，随时补充兵员。只要炸掉敌人在山口的火力点就可以了。

Fight30：“8.52”作战计划

时　　间：1953年1月

地　　点：文川、元山
回合限制：30 回合
胜利条件：歼灭所有的敌人
失败条件：我军全部阵亡
我方主将：玩家
敌方主将：美军

战役描述：上甘岭战役以后，双方在“三八线”附近的僵持局面持续了很久，停战谈判也陷入僵局。战争的旷日持久对美国方面来说是非常可怕的。艾森豪威尔在 1952 年 1 月的大选中获胜，为了兑现自己关于结束战争的诺言，艾森豪威尔在朝鲜与手下的将领磋商后认为“如果在一定的时间内谈判不可能成功，我们最后唯一的方法只能是不顾一切危险全力发动一场进攻。”面对我军坚固的正面阵地，联合国军决定利用空中和海上的优势发动立体的大规模进攻，包括在朝鲜东西海岸两栖登陆，配合正面地面部队的进攻，将战线推进到元山——平壤一线。

敌人的如意算盘敲得好，我们就要斩断敌人伸过来的魔爪。在地图的两座桥旁都有朝鲜人民军据险防守，敌人分为两股，右边是美军，左边是南韩军队，敌人能得到海上军舰的火力援助，特别是右边的美军。所以我们要沿公路快速挺进，先消灭右边进攻桥梁的美军。

Fight31：**第二次反击**

时　　间：1953 年 6 月 10 日—6 月 15 日
地　　点：“三八线”一带
回合限制：40 回合
胜利条件：全歼南朝鲜军队
失败条件：我方全部阵亡，美军被全歼
我方主将：玩家
敌方主将：南朝鲜军队

战役描述：美国鬼子尝到了我们的厉害，中断6个月之久的谈判又开始了。但是不知死活的李承晚在一些好战分子的支持下居然拒绝妥协。为了分化敌人，打击李承晚集团，促进和谈的顺利进行，“志司”决定歼灭敢于顽抗的南朝鲜军队，适当打击美军。

对付南朝鲜军队不是什么难事，但要提醒大家，美军虽然也是敌人，但千万不要把他们全歼，否则到手的胜利就泡汤了。

Fight32：为了和平

时　　间：1953年7月13日—7月26日

地　　点：“三八线”金城一带

回合限制：50回合

胜利条件：全歼敌人

失败条件：我军全部阵亡

我方主将：玩家

敌方主将：克拉克

战役描述：第二次反击战我军大获全胜，克拉克十分震惊，现在军事分界线的划分已经基本达成协议。但在第三天晚上，李承晚集团竟然以“就地释放”的名义把人民军战俘27000多人押送到军队训练营。李承晚集团的行径引起了国际社会的强烈不满，美方谈判代表也赶紧声称该严重侵犯人权的举动与己无关。为了对李承晚集团施以打击，毛主席急电“志司”，建议推迟在和平协议上签字，再消灭敌人1万多人。

敌人的防线是沿江设置的，战壕前面是铁丝网，再前面是雷区，全部是李承晚的部队把守，联合国军队龟缩在后方的城市里。我方部队有朝鲜人民军的配合，但是战线拉得太长，稍微集中一下兵力，从敌人的几个地方突破，使其顾此失彼；先消灭敌人的医疗队。

尾　声

1953年2月27日，朝鲜时间上午10点，双方在板门店签署了

停战协议，至此持续了三年零一个月的朝鲜战争宣告以美帝国主义侵略者的失败而结束。联合国军总司令后来在回忆录中写道："我成了历史上签定没有胜利的停战条约的第一位美国陆军指挥官，我感到一种失望的痛苦，我想我的前任，克拉克和李奇微两位将军也一定具有同感。"

英勇的中国人民志愿军在异国战场前仆后继，浴血奋战；用自己的热血谱写了中朝人民友谊的赞歌，打击了帝国主义势力的嚣张气焰，捍卫了祖国的主权尊严。从此中国人民受帝国主义欺凌压迫的历史一去不返！我们的志愿军战士永远不愧为"最可爱的人"！

如果在 30 关之前得分在 3000 以上，你将有机会选择是统一朝鲜还是开始和谈。

选择统一朝鲜就能进入该游戏的隐藏关卡：

Fight33：金城鏖战

时　　间：1953 年 7 月 13 日—26 日

地　　点："三八线"金城一带

回合限制：50 回合

胜利条件：全歼敌人

失败条件：我方全部阵亡

我方主将：玩家

敌方主将：克拉克

战役描述：志愿军主要领导都回国主持军委工作，原来的志愿军司令部改为"前敌指挥部"，独立 1 师也改为独立 1 军。美国被迫和我军谈判，但南朝鲜的李承晚仍然叫嚣"反对一切妥协"。既然敌人对谈判缺乏诚意，"前指"决定彻底击溃敌人的军事力量。

经过研究决定我军从金城一线突破，收复金城，拉直金城以南的战线，为将来的进攻做准备。

Fight34：第六次战役

时　　间：1953 年 9 月 9 日—18 日

地　　点："三六线"的平泽、安城

回合限制：40回合

胜利条件：全歼敌人，占领平泽、安城

失败条件：我方全部阵亡

我方主将：玩家

敌方主将：克拉克

战役描述：9月6日，"前指"向军委报告了作战计划，得到批准。我军计划出动13个军的兵力，加上朝鲜人民军的4个军团，一共80万人。

在装甲部队和10个航空师的配合下全面进攻。独立一军的任务是沿西线突破，前进到平泽、安城。

Fight35：敌后空降兵

时　　间：1953年9月28日—29日

地　　点：全罗道

回合限制：30回合

胜利条件：歼灭所有敌人

失败条件：我方全部阵亡，超过30个回合未完成任务

我方主将：玩家

敌方主将：南韩军队

战役描述：朝鲜南部的人民军游击队开战以来一直在敌后积极活动杀敌立功，起了敌后空降兵的作用，有力地支持了正面战场的进攻。我军要在他们的配合下消灭南韩军队的残余力量，夺取全罗道一带的山区。

游击队只有步兵装备，敌人却有大量的炮兵和装甲车，所以要把敌人引到山区再聚而歼之，在山区使用滚石这样的战术能收到事半功倍的效果。

Fight36：营救战俘

时　　间：1953年10月9日—12日

地　　点：敌人训练基地

回合限制：30回合

胜利条件：歼灭敌人

失败条件：超过30回合，我方全部阵亡

战役描述：李承晚集团对战俘的非人道暴行引起了国际社会的强烈抗议，骑虎难下的英、法、澳等国也乘机撤军，就连美国也对李集团失去信心。我们的任务是派出游击队进攻敌人的训练基地，解救那里的战俘。

敌人的训练基地在海边，前面有三条防线防守，第一条可以绕过去。

Fight37：釜山防御战

时　　间：1953年11月24日—12月1日

地　　点：大丘、晋州一带

回合限制：40回合

胜利条件：全歼敌人，解放大丘、晋州

失败条件：我方全部阵亡，超过40回合

我方主将：玩家

敌方主将：克拉克

战役描述：我军不断向南方推进，敌人节节后退。克拉克将联合国军的大本营迁到了釜山，大丘、晋州则是他们的最后一道防线。占领这两个地方，敌人就再也没有防御的依托了。

敌人是困兽犹斗，正面防线上的兵力不是很多，但是两个城市确实重兵把守。他们装备精良，工事齐备，配备有重武器，就是军心涣散。

Fight38：奇迹一统一朝鲜

时　　间：1953年12月31日—1954年1月1日

地　　点：釜山一带

回合限制：50回合

胜利条件：全歼敌人

失败条件：我方全部阵亡，超过50回合

我方主将：玩家

敌方主将：李奇微

新年，新的对恃局面摆在眼前，敌人只能在釜山苟延残喘，我军挥戈南下包围釜山要把所有敌人赶下大海。

在33、34两关的培训部还有两个棋盘岛的隐藏关，内容保密(总之很好笑^-^)，大家自己试试就知道了。



天使同盟 ★

游戏类型： 战略
语　　言： 中文
出品公司： TGL
评　　价： ★★★☆☆
方杖语： TGL的水平现在怎么停滞不前了？

游戏介绍

一群骑士团训练学校中的学员，为了恢复骑士团的荣誉和对抗帝国超级军队的背叛，奋起反抗帝国中最强大的机器军团，在斗争中伴随着他们的是纠缠不清的关系，他们将如何面对呢？

《天使同盟》是由TGL公司推出的SLG类型游戏，游戏有一些难度，小生在此向玩家们简要介绍每一关的任务，并且向玩家赠送每一关通关的“锦囊妙计”，希望玩家笑纳！

玩家须知：每拥有100点经验值升一级，一次有效进攻可以得到3点经验；最后消灭敌人的队员可以得到30点，如果玩家的等级大大高于敌人，每次进攻得到1点经验。

游戏攻略

第一关：钢铁的凯尔罗斯

任务是消灭装备在山顶上的火焰炮台，本关敌人共有6个。敌人的等级十分的低，在本关中玩家必须让一个队员消灭所有的敌人，这样才可以通过第五关。火焰炮台的远距离攻击力很强而近距离攻击力很差，玩家可以使用队员中近距离攻击强的来对付。

第二关：重装骑兵的新型战斗机

任务是消灭全部的敌机，本关敌人共有8个。在这一关中玩家可以先不过河，将敌人引诱过来，逐个消灭。对角落中的两个新型的机器人暂时不动，待玩家消灭完过河的机器人后再消灭。本关的重点还是让一个队员负责消灭所有的敌人，来快速地升级。

第三关：战斗游戏

任务是潜入敌人的阵地拿到钥匙或者是消灭所有的敌人，本关敌人共有7个。玩家部队中如果有5级以上的队员，可以过桥引诱敌人，然后群体围攻消灭；如果此时玩家的等级较低则可以先向右侧集中，利用敌人的暂时不动消灭敌人。本关还是要集中提升一个队员的等级。

第四关：无法置信

任务是在5回合内承受教官的打击，本关敌人共有5个。在本关前的整装中玩家需要将所有好的防御装备装在一个队员的身上，用来迅速提升其防御力，承受教官的攻击。进入后玩家可以攻击四周等级低的机器人，可千万不要攻击教官。因为他可是25级呀(变态！)，攻击也没有用，顶住教官的5次进攻后过关。

第五关：登基的不能只有你

任务是在15回合中击倒坡顶上的N12托尔巴型机器人，本关的敌人共有7个。如果在前几关中玩家都是让一个队员升级的话，本关比较简单；反之较为艰难。要注意两侧的炮台型的机器人，他的远距离攻击很强，利用围攻逐个消灭。要注意回合数，争取10

个回合到达坡顶。

第六关：只要有墙壁的话

任务是消灭所有的敌人，本关共有 6 个敌人。本关的敌人等级不是很高，利用四周的围墙与敌人展开一对一的战斗，希望玩家掌握这个大好的机会，让每个队员都升级。

第七关：某日在森林中

任务是消灭所有的敌人，本关共有敌人 7 个，其中包括大卫式炮台 2 个。在丛林中部队的移动力会下降，玩家可以先从右侧进攻右侧大卫式炮台，消灭炮台后，再与敌人展开游击战（多多利用树丛）。争取全体队员的等级达到 5 级。

第八关：红色魔鬼

任务是消灭所有的红色机器人，本关敌人共有 7 个。虽然称为红色魔鬼，但是等级不是很高，可以进行一对一的战斗。玩家要注意队员的等级，还要注意红魔鬼可以进行“串”型进攻，所以队员不要站在一条线上，防止都被串了糖葫芦。

第九关：火焰炮台

任务是消灭山顶上所有装置着的炮台，本关的敌人共有 12 个，另有 4 个炮台。玩家可以按照战斗指示中的计划做，分兵两路进攻。此时要注意两路兵种的势力，要做到势力平衡（远近距离兵种都有），最后围攻山顶上的 4 个炮台。

第十关：潜藏在黑暗中的影子

任务是消灭所有的敌人，本关敌人共有 5 个。在这一关中玩家见到 4 种不同的机器人，其中有沃尔夫干型，等级达到 14 级而且有 500 多的能量。幸好敌人不多，可以使用围攻，围攻敌人可以轻松取胜。玩家要注意从这一关后的两关中将无法整装，所以玩家要装满足够的道具和辅助品。

第十一关：艾鲁特兰德的影子

任务是消灭所有的敌人，本关的敌人共有 6 个。玩家可以先从

左侧进攻，逐个消灭敌人，注意让等级低的队员升级。在进攻时，敌人中的N12型机器人不会动，玩家可以从远处利用榴弹炮将其消灭。

第十二关：教父

任务是消灭所有的敌人，本关的敌人共有8个。在这一关中终于出现了等级18级的机器人，它的防御力很强，需要近距离战斗才可以消灭。玩家要切记不要近距离与敌人面对面地交锋，敌人很可能反击，要从敌人的侧面或身后进攻，这样才可以更加有效攻击到敌人。

第十三关：命运的羁绊

任务是消灭所有的敌人，敌人共有9个。在敌人中只有一个是14级的，而其他都是10级左右，此时玩家队伍的平均等级应该是11级，所以敌人不是很厉害，只要将14级的敌人留到最后消灭就可以了。

第十四关：传说中的故事

任务是消灭古老的机器人，敌人只有一个。敌人的等级高达24级，但是攻击力和防御力都不是很强，只要在远距离用榴弹炮进攻就可以消灭。

第十五关：秘密司令001

任务是消灭角落中的沃尔夫干型机器人，敌人共有9个。本关的敌人等级普遍高于我军，很多都是19级，而沃尔夫干型更是达到24级，但是我军也会加入了2个16级左右的队员，可以使用级别高的队员诱敌深入，然后利用集团围攻消灭。

第十六关：革命组织

任务是消灭角落中的沃尔夫干型机器人，敌人共有6个。在这一关不但有等级高的沃尔夫干型机器人而且还加入了22级的OOXX型机器人，与沃尔夫干型机器人相比，它的防御力更强，玩家在这一关要多多利用围墙，注意：消灭等级高的机器人一定要近

距离攻击才可以。

第十七关：出现战栗的超强兵器

任务是消灭所有伊尔军团的机器人，人数4个。本关的机器人是破坏王的守护者，攻击力很强，但是玩家队伍会有爱莉加盟（有19级），围攻可以消灭。注意提升等级低的队员。

第十八关：能打倒黎明之虎吗?

任务是将所有的敌人消灭，敌人共有7个。敌人的等级不是太高，可以进行一对一的战斗来提高等级。

第十九关：史可基的野心

任务是消灭所有的敌人机器人，敌人共有7个。与上一关相比敌人的等级有大幅度的提升，但是幸好有围墙的帮助，借助围墙的保护，与敌人展开游击战，可以消灭敌人。

第二十关：野心家的计划

任务是消灭所有的敌军机器人，敌人共有8个。战斗中出现3个等级较高的沃尔夫干型机器人，利用高层的建筑物从高层进攻可以消灭。如果队伍中还有等级低于12级的队员，可以让他们到低处进攻沃尔夫干型机器人，但是要与沃尔夫干型机器人保持一定的距离，因为沃尔夫干型机器人的近距离攻击力非常得强。

第二十一关：篡位行动

任务是消灭所有的敌军机器人，敌人共有10个。队伍中如果不存在12级以下的队员，敌人会很好对付，注意提升重点培养的队员的等级，为以后的战斗做好准备!

第二十二关：奇袭作战

任务是在10回合内消灭所有的敌人，敌人数量是5个。可以先使用队伍中攻击范围大的队员攻击敌人群体，在5回合内消灭3个以上的敌人，然后再与敌人进行一对一的较量，还是提升重点培养队员的等级。

第二十三关：远征约定地点

任务是通过桥梁，达到山顶并且消灭所有的敌人。敌人数量8个。从桥梁的两侧向山顶进攻，要小心途中会有敌人偷袭，山顶上有3个沃尔夫干型机器人，用远距离进攻可以轻松地消灭。

第二十四关：巨人的圣地

任务是消灭所有的敌人，敌人数量8个。注意守护者的攻击力十分得强，可以使用装备中的粒子炮将他们的移动系统摧毁，然后再逐个消灭，最后到圣地的低层消灭A·斯可普型机器人。

第二十五关：枪声下的安魂曲

任务是击到OOXX型机器人，敌人共有8个。其中有2个OOXX型机器人，他们都在山顶上，玩家此时的等级如果比较高，可以做直线突破，就是不要理睬途中的敌人，直接攻击最后的OOXX型机器人，如果等级不够高的话还是用围攻来消灭敌人。

第二十六关：无可饶恕的人

任务是消灭所有的机器人，敌人共有8个，另外有两个是大卫式炮台。由于敌人处在山顶上，可对我军进行高空进攻，开始时玩家要先后退，将敌人引诱下来逐个歼灭。最后冲上山顶消灭炮台和沃尔夫干型机器人。

第二十七关：所失去的东西

任务是击倒教官，敌人只有一个。但是我军中也只有让一个人参战，这是个与教官一对一的决斗。玩家此时已经不像第四关时那样弱了，注意教官的防御很好，利用围墙绕行攻击它，注意需要近战！

第二十八关：决斗

本关分为2小关，第一小关任务是击倒史可基驾驶的疯狂战斗型机器人。到了为队友报仇的时候了，利用近距离痛打它，将它消灭。第二小关任务是消灭所有的敌人，只有两个。敌人等级高但是血少，只要小心行动就可以完成任务。

第二十九关：宣战

任务是通过桥梁达到对岸的目的地，敌人共有 12 个。玩家在这一关中要注意上桥后的队形，要将远距离攻击力强的作为先头部队，在一回合中要消灭 1～2 个敌人，这样才可以顺利地完成任务。

第三十关：音乐盒的音乐再度萦绕

任务是解决 3 个 OOXX 型的机器人。敌人共有 8 个，包括 3 个炮台。此时玩家可以在过桥后，逐个地消灭敌人，也可以突破沃尔夫干型机器人把守的通道，直接到山顶消灭 OOXX 型机器人，两种路线玩家可以依据等级来决定。

第三十一关：魔王之城

任务是 15 回合中消灭全部的敌人，敌人数量 11 个，包括 4 个炮台。玩家需要从左右两侧分别进攻，每一回合至少消灭一个敌人，注意使两侧的攻势平衡。

第三十二关：魔王之城 2

任务是消灭 3 个沙兹多瓦型机器人，敌人数量 9 个。敌人的等级较高，但是经过 31 关的磨练，玩家的等级已经达到 20 级左右，所以对付他们简直是张飞吃豆芽——小菜一碟。

第三十三关：古代守护者

任务是消灭所有的敌人，敌人共有 4 个。金色守护者的近距离攻击力非常得强，而银色守护者的远距离攻击力强；玩家可以用近距离攻击力强者攻击银色的，其他攻击金色的。切记要使金色和银色的分开，不要让他们在一起。

第三十四关：这个誓言为了谁

任务是消灭破坏王，敌人数量 5 个。破坏王的等级极高，小心进攻，利用从背后偷袭可以消灭之。

经过漫长的 34 关，骑士团恢复了他们的名誉，而学校中的学员也在战斗中成为了真正的骑士。

终极装备

攻略的最后小生向玩家简要介绍一下终极装备（看着别眼馋哟！）

动力系统：狼牙型动力装置，特点是 CRY + 1350。

装甲系统：谜样的神奇装甲，DEF + 511，重量只有 70。

攻击辅助系统：镁制 300 型臂环，是超强的辅助装备。

直接攻击系统：LV10 钢拳，终极直接武器。

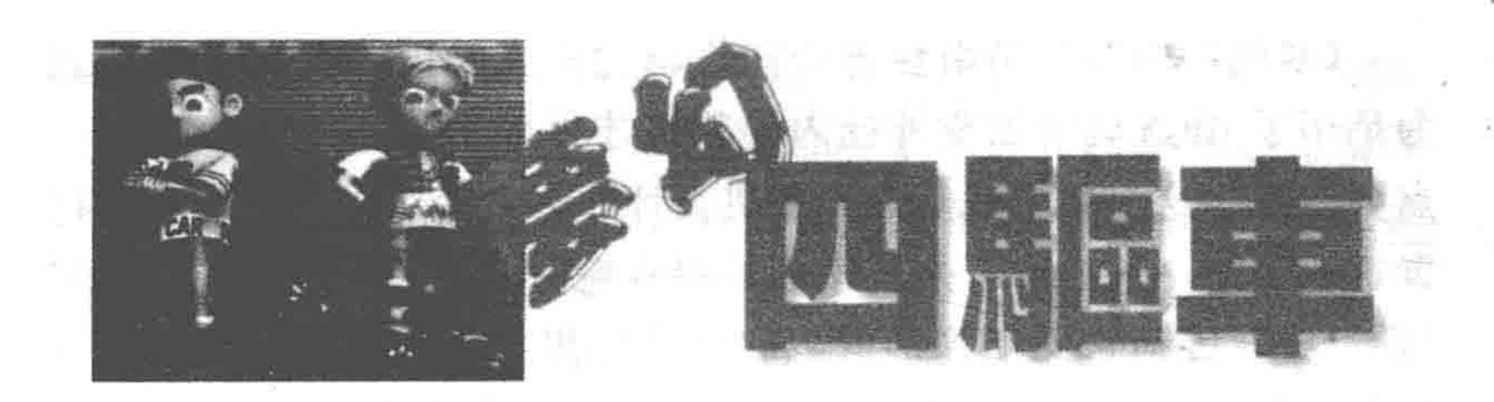
外部装备系统：粒子破坏炮和强力修复系统，强力修复系统可以一次恢复 80%的能量。

脚部系统：狂战者传动装置 + 强力钉鞋装置，可以极大地加强移动的能力。

超 级 玩 家

养成类游戏

☆梦幻四驱车



梦幻四驱车 ★

游戏类型：

语　　言： 中文

评　　价： ★★★☆☆

方杖语： 以前方杖一直搞不懂，四驱车这东西有什么好玩的，那些小孩子玩的那么热闹，现在看了这个游戏才搞明白，是有点意思^-^

游戏介绍

还记得儿时的愿望吗？可能随着时间的流失，它们已经被你淡忘了，或许梦想现在已经成为了现实；不过这一切都无关紧要，重要的是那一段美好的回忆。小生儿时的愿望是拥有一辆属于自己的玩具车，即使它小得可怜，即使它的档次很低，都无关紧要，但是现在还没有实现（因为小生觉得它已经不是很重要了）。打开尘封记忆，儿时的愿望毕竟还是一个未圆的梦，幸好现在有了电脑，这个梦终于可以在虚拟的世界中得以实现了。台湾公司推出的《梦幻四驱车》终于圆了小生儿时的梦。

《梦幻四驱车》是由台湾公司推出的中文策略类型的游戏，因为是用了 BIG5 码所以要外挂内码软件才可以识别汉字，玩家这一点要注意。这一款游戏是为奔腾机设计的，它沿袭了台湾游戏低配置这一条路，这一点可是玩家们的福音哟。游戏的画面是不是会很“糙”呢？因为它的配置很低。如果这样想，你就错了。进入游戏相信你就会被它的画面吸引住，游戏的画面采用了 CG 画面，人物的形象圆滑，四驱车栩栩如生，用一个字形容的话就是“酷”。

游戏的难度可是不小，在开始时玩家只是一个对四驱车充满向往的小赛手（因为游戏的主人公是一个 BABY）。但是随着游戏的深入，玩家的等级可以得到提升，最终达到终极赛手的地步。要想在四驱车的世界中成为超级赛手光凭向往是不行的，需要脚踏实地的一步一步地争取，下面小生将自己的一点游戏心得奉献给众位“战友”，希望笑纳！

首先在游戏开始时，玩家可以选择难度：左侧的 BABY 代表的是 EASY 版，而右侧的 BABY 则是 HARD 版，E 版和 H 版的主要区别在于开始时的金钱数和所遭遇对手的等级不同；新上手的玩家当然要选择左侧了，如果您硬要选右侧小生也不反对（被对手“虐死”小生可不管）。小生的攻略以左侧的 E 版为例，开始游戏时先不要到零件部门购买四驱车的零件，而是先要到 XTV 赛场提高主人公的经验值，顺便提升一下等级。此时的 XTV 赛场是不要参赛费用的，玩家可以尽情地参加比赛，而且还会有少量奖金（真是天上掉下一个大馅饼，小心不要被砸到哟！）。在 XTV 赛场中玩家可以尽情地使用不同的零件，测试它们的性能，为以后的比赛打下良好的基础。当玩家的资金量达到 15000 元以上时，玩家可以到零件部门购买零件，此时的零件是越贵的性能越好（俗话说一分钱一分货吗！），玩家在购买零件后可以在零件部门组装来测试性能；如果您已经在 XTV 赛场中了解了各个零件的性能的话，此步可以不做。买完四驱车后，玩家可以自行完成以后的比赛。小生建议先到幼稚

园参赛，小试身手。但是四驱车的整体性能受到4个因素的影响，玩家要注意，首先是重量，重量轻的车加速快（同种马达的情况下）；其次是最高速度等因素，它们都和重量有直接的关系，因此玩家应该首要考虑重量问题。

其次小生要和玩家讨论一下零件的选择和维修。部分零件可以从零件部门购买，但是有一些零件是买不到的，它们的出现是和你驾驭四驱车的表现有关。如果您可以打破赛道的记录（游戏开始时，记录很低），就有可能得到新型的零件。此时玩家可以动一个“小心眼”（馊主意！），就是在您的四驱车领先对手3圈以上时，时间所剩不多（大约30秒左右），用“Z”键将车拿起等待时间的结束，这样打破了记录得到了零件还为下次破记录创造了条件。零件性能和选择方面，小生觉得零件的顺滑度最为重要，此项指标保证了车辆在下上坡时的速度，顺滑度越小下坡时的速度越快而上坡时的速度越慢，有时还会从坡上滑下；玩家如果遇到上下坡都有的赛道，可以将顺滑度低的零件配合强力的马达来完成比赛（是不错的组合）。如果要完成带有翻滚的赛道，玩家只要将零件变成高顺滑度的即可。每场比赛结束后，一定要到维修部门维修零件，在维修部门不要购买补给品维修零件，那样要花费很多的钱，只要将零件交给维修师就可以以较少的花费来维修零件。如果零件的维修费用超过零件本身的费用，还是购买新的吧！废弃的零件不要轻易地丢掉，可以到零件部门贱买（省不少的钱哟！）

另外，小生要说明一下游戏中的赛手的等级问题，在游戏中玩家可能遇到等级高的赛手，您此时不要惧怕他们，因为很有可能他们的赛车不适应比赛的赛道，这时正是您夺取经验值的大好时机，此项情况在E版中很有可能出现，要注意哟！但是遇到级别高的赛手还是小心为妙。

最后小生要说一下升级的事，游戏的升级不是赛手的升级而是城市赛道的升级。赛道的升级是需要玩家到市政大厅中投资后才可

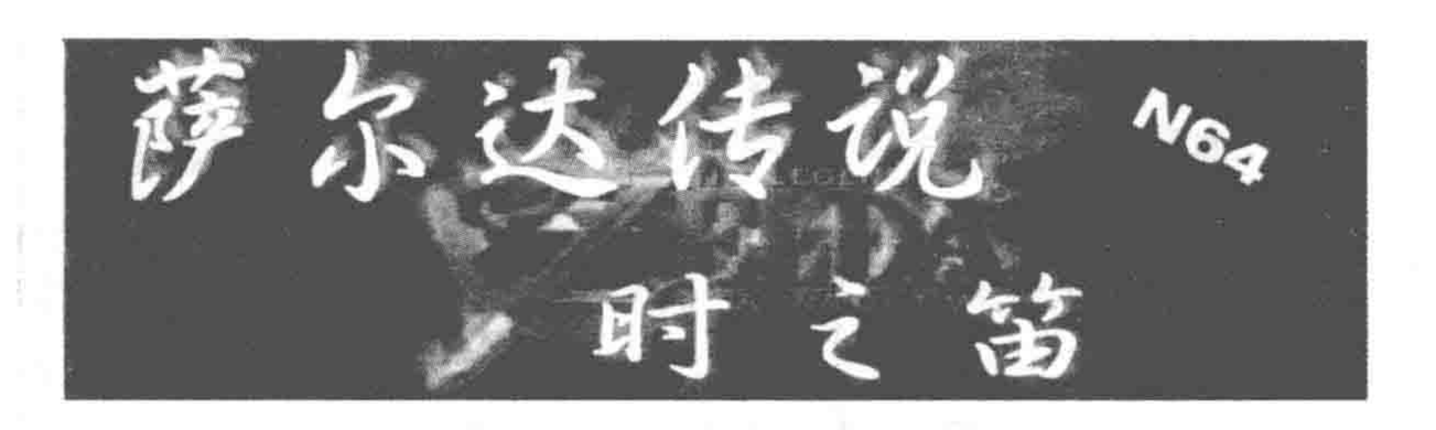
以，费用会随着升级的继续而增加，每升级一次就会有新型的零件在零件部门出现，但是不都是最好的，玩家要“量体裁衣”。此处小生要向玩家透露一个小秘密（都透露还是秘密吗，有没有搞错!），赛道的升级费用是可以减少的，前提是玩家要拥有更多的钱，不信可以试一试。再赚 1000 元后，到市政大厅后升级是不是减少了。玩家还要注意的一点是如果升级后没有 20000 元的话，千万不要升级，不然可能无法购买新的零件，然后……

现在小生的心得也要搞一段落了，如果其中有什么不对的地方请大家多多包涵，希望“战友”们早日成为终极赛手，早日拥有超级赛车（不是游戏中哟！钱的问题不要找小生），在游戏的世界中实现儿时的梦想！

超　级　玩　家

模拟器游戏

☆萨尔达传说—时间之笛
☆月华的剑士 2—幕末浪漫



萨尔达传说—时间之笛 ★

游戏类型：3D 冒险（N64 模拟器）

语　　言：英文

出品公司：任天堂

评　　价：★★★★★

方杖语：真没有想到，N64 上如此有名的大作竟然在电脑上可以玩到，方杖代表玩家们感谢那些默默无闻开发 N64 模拟器的朋友。次世代上的超人气大作，不可不玩。

注：需要 N64 模拟器，配置要 PII300 + 64MB + VOODOO2 以上。

Option 选项说明

Sound　音响效果选择，主要有 Stereo（立体声）、Mono（单音）、Headset（耳机）、Surround（环绕）。

Z Target　可分为两种模式：Switch：当您按下 Z 钮，焦点游标将接近，再按一下 Z 钮便会消失。这适合初学者使用；Hold：按一下 Z 钮焦点游标就会接近。这比较适合游戏高阶者使用。

操作方法

◎动作操作

走路：轻轻往要走的方向推。

跑步：往要跑的方向推到底。

游泳：往要游的方向推。

跳跃：推方向键即可。

潜水：按住A钮移动方向键。

◎A钮（动作钮）

爬上、爬下、下降、说话、开宝箱、调查。

攀爬：上+A

推或拉：按住A抓住东西，然后移动操作杆至欲推拉之方向。

投掷：按住A抓东西，然后操作方向键再按一下A便可以投掷出。

◎B钮（攻击钮）

垂直斩：Z+B

横向斩：B+操作方向左右+B

突　刺：Z+操作杆上+B

旋转斩：按住B不放，最后释放。

跳跃斩：Z+A

后　跳：Z+操作杆下+A

侧　跳：Z+操作杆左或右+A

滚动击：操作杆上+A

◎R钮

盾防御

◎L钮

地图切换

◎C组钮

上：与Navi交谈（当画面右上方C上钮出现Navi），没有出现Navi时可以切换视点观看四周。

故事背景

这是很久以前的传说……

在世界诞生与形成之前，有三个黄金女神降临在海拉尔(Hyrule）这个混沌未开的土地上。这三位女神是黛（Din)、南希(Nayru)、费洛莉（Farore)，分别掌管力量、智慧、勇气。黛用她强壮的手臂耕种这块土地，进而创造出陆地。南希用她的智慧使得这世界拥有井然有序的定律。费洛莉则就在这规律下用其丰富的心灵创造出生命。而后，这三位女神回到天上，离开时留下神密的黄金三角力量。从此以后，这神密的黄金三力量便成为神照顾海拉尔这块土地的基本。在这广阔无垠的空间—海拉尔的森林深处中，住有一任职神的监护者 Great Deku Tree（伟大的迪库树)，而住在这旁边的便是科奇里（Kokiri）族。每个 Kokiri 人都有他们监护及保护自己的妖精。除了林克之外……

林克每天晚上都做同样的一个恶梦——在一个暴风雨的夜晚，林克看见他自己站在一座神密的城堡前面，一位骑士骑着马带一个女孩子离开，这女孩好像要说什么似的看着林克，而后有位黑衣的骑士用着轻视并带威胁的眼神瞪着林克……

“林克！起床！林克！Great Deku Tree 有话要跟你说！”

当林克睁开眼，看见一妖精在他面前，这妖精的名字叫 Navi，代替 Great Deku Tree 请林克过去找它……

游戏攻略

林克童年时代

Great Deku Tree 叫 Navi 去找一个没有妖精在旁守护的少年，并且要带他来见 Great Deku Tree……

Kokiri Forest

走出房子后，林克会遇见 Saria（莎拉)，她很高兴林克终于有了精灵。林克来到地图左下角有篱笆围着草的地方，可以看见前面

有一小洞，爬过去后（贴近洞口按 A）往左走，闪过大石头可以看见一宝箱，里面装有第一把剑“Kokiri 之剑”（记得把它装备起来）。有了剑就可以到处收集 Rupee（卢比）。卢比是海拉尔金钱的单位，卢比的取得方法有很多种，例如割草、丢石头、丢罐子、撞树等。

取得剑以后的林克，就在村庄里到处逛逛，村人看见林克有了妖精都替他高兴。收集了 40 卢比后，林克来到商店里面买了 Deku Shield（Deku 之盾），把它装备起来后，林克便开始踏上冒险之旅。

来到地图右边，那个平时就讨厌林克的人看见林克有备而来便让路给过，途中把几只树妖解决掉便可以得到 Deku Stick（Deku 树枝），记得把它装备在 C 组钮以备将来使用。

来到了 Great Deku Tree 面前，Deku Tree 便用宏伟的声音跟林克说：“谢谢！林克！你的睡眠这一阵子一定很不安稳，充满着不安，而堕落的风气即将扩散到全世界……真的，你们必须感觉到……时间将会测试你的勇气。我已经被诅咒了，我需要你的勇气与智慧来消除我的诅咒，你愿意帮我吗?”

林克当然豪不犹豫选择了 Yes，而 Deku Tree 这时就会将身体打开让林克进去……

Inside the Deku Tree

解谜攻略如下：

□1F

打死树妖可得到 Deku Nut（Deku 果实）→上 2F

□2F

途中有宝箱（地图）→进入里面内部的门→将门内的妖怪解决（用盾将其果核反弹回去，然后跑去跟它交谈）→走进前面的门，里面有两个宝箱（妖精弹弓、补血）→用弹弓射楼梯使其降下→出门到原先拿地图的地方，用弹弓将墙壁上的蜘蛛打死→爬上去躲过最上面的蜘蛛，到顶往右再往下爬→3F

□3F

进门→用树枝将火引往另一边→踩开关→直跳，取得指南针→左跳走解决大蜘蛛（砍其背面）里面有补血的，另外用弹弓解决在墙上爬行的蜘蛛可以得到 Gold Skulltula（黄金骷颅头）→出门，然后从缺口跳下去将 1F 的蜘蛛网撑破。

□B1F

踩开关→用弹弓将铁栏上的蜘蛛打死，可得到黄金骷颅头，另外将藤蔓上爬行的蜘蛛打死也可以得到黄金骷颅头→用树枝引火烧另一边的蜘蛛网→进门将妖怪解决，然后用弹弓射门上的眼睛→进门后先下水，水池左边中间里面有一开关，潜水下去按开关→水下降，搭乘板子过去→解决蜘蛛后推箱子→进门引火点燃其他两座火台→进门后引火烧蜘蛛网，可以看见一小洞，爬过去可以来到刚开始掉下来那地方的对岸→将箱子推到水中→到对岸将火引过来烧地上的蜘蛛网→跳下去到达 B2F。

□B2F

依照中、右、左的顺序将妖怪解决→进门，对付头目 GOHMA 的打法：进门后画面会转暗，这时往房间中央走去，将视点往上移动观看天花板，会发现 GOHMA 眼睛的亮光，与之对看后，便开始战斗。首先用果实丢它的眼睛，它会一时间无法动弹，然后趁机快点去打它。打几下它会跑上天花板生小蛋，将掉下来的蛋尽快解决……反复如此，很快就可以将 GOHMA 打死。打死它后可以得到加命的心形，然后就从亮光处传送出去吧。

Kokiri Forest

“很好，林克！我知道你足以实现我的愿望。邪恶正在找寻海拉尔神的领域，进而想取得神的遗产—三角神力。三角神力含有神的本质，无论是谁持有三角神力便可以实现任何愿望。但是没有人碰过也没有人知道黄金三角神力的圣域在哪里……林克！去海拉尔城，在那边你将遇到左右你命运的公主，遇见她后便献上这块石头

给她，我预知她将知道任何事情。”Deku Tree 说完后给林克一块神圣的石头——Kokiri Emerald。在临终时，Deku Tree 说了最后一句话：“未来将倚靠在你身上，你必须要非常勇敢……”，林克眼中含着泪光，迈向其未知的旅程……

回到村庄后，去地图左边的出口准备离开这里前往海拉尔城，正当林克要离开时，莎拉在后面叫住他，“你要离开？我知道你总会有一天要离开。因为你不同于我与我们的朋友们。但没有关系，因为我们永远都是好朋友，不是吗？我送你这只陶笛，请你好好照顾它。当你吹起笛子时，希望你会想到我，并回村庄来玩。”林克虽然依依不舍，但是为了拯救这世界，还是勇敢地出发吧！

晚上再回来村庄一次，进来后往右转大树屋后面可以看见一只蜘蛛，打死它可以拿到黄金骷颅头。

Hyrule Field

离开村庄后，映入眼前的是壮阔的原野，走着走着会出现猫头鹰，这只猫头鹰在往后将会常常出现帮助林克并给予林克提示。初次见面，它跟林克说明在外面时间将会有所转变：早上、白天、黄昏、晚上……

看着地图往上走，便可以来到海拉尔城……进城门后，右边有一房间，进去破坏罐子可以得到很多卢比！记住！这里是赚钱的好地方（破坏房间内某一箱子，可以得到黄金骷颅头）。

Market

来到集市，林克打听到城堡旁有一个小洞可以偷偷进去，林克二话不说赶快向城堡走去……

在 Market 中的小游戏中，有弹弓靶场可以玩，只要将 10 个卢比都射破，老板便会给林克一个可以装满 50 个弹弓种子的袋子。而晚上来到 Market，也有两个小游戏可玩。一个是帮住在 Back Alley 里的一位妇人找狗，而这只狗就是商店（Bazaar）旁边的那只白色的狗，带它回去找主人，妇人便会给林克心之碎片（只要收集四

海拉尔城

Back Alley — Market — 时间神殿

原野

M arke的基本构造图

个便可以加一格命）。另外一个游戏在猜宝箱过关的房子中，顺序是左左右左右，而在里面也可以得到心之碎片。

Hyrule Castle

撞正前面的树会有黄金骷颅掉下来，回到集市再进来会在藤蔓旁见到 Malon，她来自 Lon Lon Ranch。她爸爸来城堡运送牛奶后便没有回来，所以她来这边找她爸爸。她会给林克一 Weired Egg，等到清晨鸡鸣时使用这便会变化成一只鸡。从藤蔓爬上去，躲过卫兵，来到地图最左边，爬墙过去后跳下护城河，游到右边后上岸，会见到正在打呼熟睡的 Talon（Malon 的爸爸），用鸡来叫醒他，他醒后知道他女儿在找他便急急忙忙地离开了。将旁边两个牛奶箱子推到河边，然后利用箱子跳过去到对面的小洞……

Castle Courtyard

躲过重重的卫兵，来到中庭花园会见到前面有一个女孩正在偷看窗内。

"谁？你是谁？你是如何通过卫兵的？嗯？那是什么？那是妖精？你……你是不是来自森林？……你……是否带一颗神圣的石头来了？"

选择 YES。

“哈！跟我想的一样。我常做一个梦，梦中黑色风暴将席卷海拉尔，但是有一闪电打至森林，这光亮变成一个人，这个人拥有神圣的石头，旁边有一妖精跟随。对不起！我一直在说故事，而忘了介绍自己。我是 Zelda（萨尔达），海拉尔的公主……你呢？林克？这名字听起来好熟悉。我要告诉你圣地的秘密，你可以保守这秘密嘛？”

选择 OK。

“Temple of time（时间神殿）是入口，但是入口现在封闭了，需要三颗圣石才可以打开，另外要加上我家族的宝物—时间之笛，才可以进入圣地……你了解我说的嘛？”

选择 YES。

“太好了！对了，我忘了告诉你，我刚刚正在偷看窗户里……我常梦见的那坏人就在里面，你要不要看？”

选择 YES。

“你可以看见那人的眼睛嘛？他是 Ganondorf，西边 Gerudos 镇的领导人，他看起来似乎对我父亲很忠诚，其实我不相信……”

这时 Ganondorf 看了林克一眼！“他看见你了?! 但没关系，他不知道我们在计划什么。林克，只有我们能救海拉尔了……他正在使用恐怖的力量破坏海拉尔。但是幸运的是你来了，我们一定要阻止他取得三角神力，我会尽我最大的力量保护时间之笛，而你必须快一点找到其他两个圣石，另外，带上我写的信，你一定可以用到的。”

之后，公主的随从 Impa 保护林克出城，并且教林克王室之歌——Zeldas Lullaby（萨尔达催眠曲）。

Lon Lon Ranch

晚上来时，放牧场周围栅栏的门上有一蜘蛛，打死它可得一黄金骷颅头，另外，放牧场旁有一颗树，把蜘蛛撞下来打死又可以得一黄金骷颅头。白天可以到 Talon 的房子里玩抓鸡游戏，抓对三只

他会给林克一盘重要道具——Lon Lon Milk（可以回复五格血）。放牧场中央，Malon会给林克介绍Epona这只马，而在她面前使用笛子，她便会教林克一首歌——Epona。放牧场里面有一房子，房内有许多牛奶箱子，把这些箱子推一推，进入里面的小洞，可以得到心之碎片。

Kokiri Forest

回到村庄，来到地图上方，可以进入The Lost Woods。

The Lost Woods

一进去往右走可以看见前面一有靶，用弹弓连续射三次100分便可以得到弹弓袋。另外在森林中需要打赢那些吐果实的怪物，它们通常可以帮林克增加道具的使用量，但是需要卢比去交换。从开始的路按右左右左中左右顺序走，可以来到森林的圣域，进入到最里面会遇见莎拉，她会教林克“莎拉之歌”（演奏时可以与莎拉对话）。

从开始的路往左走，站上台上对着吹笛人演奏“莎拉之歌”，他会给林克心之碎片。从开始的地方往右走，下去下面站在树木台上，跟着两个吹笛人成功演奏三次也可以得到心之碎片。走向原野地图的右上方，可来到这村庄。

Kakariko Village

进入村庄后，首先会看见很多鸡在乱叫乱跑。林克走到篱笆围栏前与一位妇女交谈，她请求林克帮她把散落的鸡抓回来放进篱笆里……

鸡总共有7只，有四只可以很简单地找到，另外三只就要用一点技巧了。有一只鸡在高高的篱笆后面，这时要先抓一只鸡在手上，然后从对面沿着栏杆往那边跳，取得那只鸡。另一只鸡躲在箱子里，到处找并把箱子打破看看吧。总之，利用抓鸡飞翔法是很重要的。

将鸡全部找到后，妇女会送给林克一个空瓶子（Empty Bottle）。

这是蛮重要的道具……

在地图左下角爬楼梯上去的房子内，可看见一头牛与心之碎片，到牛前对着牛演奏乐曲……

晚上进来此村庄，撞映入眼帘的第一颗树，便可以得到黄金骷颅头。到未建完的房子砖头上也有一只蜘蛛，打死它也可以得到黄金骷颅头。中央的高塔上也有一只蜘蛛，在下面用弹弓打死它后爬上去也有黄金骷颅头。还有，在登山口下的家，墙壁上也有一只蜘蛛，打死也有黄金骷颅头。

村庄里有间叫做 House of Skulltula 的，里面有很多人被诅咒，而之前收集的黄金骷颅头就是要解放他们，收集 10 个时就来这边看看，他们会给林克一些礼物。晚上在这栋房屋外面有蜘蛛，打死也会有黄金骷颅头。来到地图右下方的墓场。

若晚间 6 点到 9 点之间来，会遇见掘墓人，给他 10 卢比他便帮你挖掘地上，运气好时有时会挖到心之碎片、卢比等等。另外，右边的墙壁上也有蜘蛛，打死它同样可以获得黄金骷颅头。

白天来到墓地，在里面王家之墓前（站在三角神力标志上）演奏“萨尔达催眠曲”，墓碑便会破裂出现一小洞穴，跳下去后便会来到王家墓地里。在里面将妖鸟都打死后们便会打开，进入后一直往前走，最里面可以习得“ Sun Song”（太阳之歌）可令日夜变换。往后拉，在其中一个墓碑前面有花的那里面，有 Hylian 之盾。

另外，还有一个墓穴拉开进去后，会见到一个死尸在那，先将它打死后演奏“Sun Song”，便可以得到一心之碎片。到村庄的上方，将公主的信给卫兵看，卫兵希望林克回海拉尔城去帮他买面具。先回海拉尔 Market，进入面具店买个面具。回去后可以卖给这位卫兵。

Goron City

通过死亡之山通道，便可以来到此地。直接跳到最下层，在封起来的门口演奏“萨尔达催眠曲”，门打开后进去便可以见到 Goron

王，它似乎不太欢迎林克的到来，林克在它面前演奏“莎拉之歌”，Goron 王听了痛哭流涕跳起舞来，并且最后给林克一个手镯，带上这手镯可以拿起炸弹花。拿树枝在 Goron 王房间引火出来点燃外面所有的火台，此时中间的人偶便会转动。另外，引火点燃镶在墙壁上的炸弹花，把墙壁炸开后里面有商店。上 2F 尝试用炸弹花丢入 1F 转动的木偶里面，两次成功后便可以得到一个心之碎片。到 Goron City 外面，把右边的炸弹花往下丢，此时便会将先前有石头堵住的洞穴炸开。下去进入洞窟，用炸弹花将前面的墙壁炸破。

Dodongo

□1F

先往左边跳下去，然后沿着墙壁边走→爬上楼梯，先用炸弹花解决那种会射光线的敌人→用炸弹花将不同颜色的墙壁炸破，里面可以得到地图→到地图的右边，同样用炸弹花将墙壁炸破→在地图右下方引诱那种死了会爆炸的妖怪到房间墙壁口，炸破后进入，有一只蜘蛛，打死有黄金骷颅头→出来后，见到一门前有两座石像，推石像去压开关，便可以打开门→在里面打死两只恐龙后另一边门便会打开（装备铁盾可以防御其攻击）→进去后用树枝将火引到其他三个火台，另外一边门也会打开（在地上爬的恐龙打法是用炸弹花丢到其嘴里）→踩下通道口的开关，对面的门便会打开→进入对岸的门，进去后可以看见一堆炸弹花，先到旁边单独炸弹花那边把墙炸破，进去后打中间那个石像，它会移动，这时快点去开宝箱，里面有指南针，然后等它回到原位时，先将两边的石像拉到其前面堵起来，然后用炸弹花给它炸死，门便会打开→出来后拿炸弹花放在柱子周围唯一没有炸弹花的地方，连锁反应炸开后，2F 的楼梯便会出现。

□2F

2F 上面的藤蔓上，打死蜘蛛便可以得到黄金骷颅头→进门后推最里面的石像上楼梯按开关，门便打开→直走跳过断桥，直走后

下楼梯，要小心下面的刀刃→走到另一边有楼梯的地方上去，跳过对岸那宝箱拿炸弹花，并且将炸弹花丢回对岸的墙壁（可以等炸弹花闪动五六次再丢）→用弹弓射门上的洞，火便会消失→直走通过走道开门→同样，打死两只恐龙门便会打开→连续用弹弓射前面与旁边的开关后直走→跳到对面开宝箱可以得到炸弹袋→再来按下通道的开关，柱子便会开始升降→在断桥的两个缺口旁丢下炸弹花到石像的两只眼睛洞里→搭乘升降柱下去。

□1F

进入石像的嘴里→走进最里面上方，用炸弹炸开墙壁，打死里面蜘蛛可以得到黄金骷颅头→将上面的箱子推到地上的开关里，门便会打开，进去后用炸弹中间地上炸开，跳下去打头目。

对付 King Gogodo 攻略法：拿起炸弹花，按 Z 锁定它，等他嘴巴张开吐火时快点把炸弹花丢进去，这时它会倒地，用剑去砍它的头。它还会用滚动攻击，这时只要靠在墙壁边即可。

传送出来后，Goron 王会大大赞扬林克一番，并相当感谢林克解决它们的问题，这时 Goron 王便会给予林克第二颗圣石，并告诉林克往山上走去找伟大的妖精……

攻略至此，玩家应该有 16 个黄金骷颅头，7 颗血。

走出 Dodogo 后，将看起来不一样的墙壁炸开后，打死里面的蜘蛛爬上去便可以得到黄金骷颅头。拿到后，上来到红旗子左边将石头一一炸破，然后往上爬。这当中有一石头里有洞穴，进去后可以看见牛，可以补充牛奶。这时林克身上一定要装备 Hylian Shield，因为再上去会有火山熔岩掉下来，用这盾可以完全防御。再往上走攀爬墙壁前，先用弹弓解决蜘蛛，比较不会自讨苦吃。爬到山顶会遇见猫头鹰，它告诉林克去见大妖精，并且它会在这边等林克，以便带林克下山。用炸弹将岩石炸开，进去后，在神坛面前演奏“萨尔达催眠曲”，力之大妖精便会出现，会传授林克回旋斩，并告诉林克在海拉尔城还有另一个大妖精。出洞穴后可以搭乘猫头鹰下

来，下来在屋顶上先环顾四周，可以发现原来是降落在有牛的那间屋上，跳下旁边的平台走进小洞，便可以取得在牛旁边那个心之碎片。

经过 Market 来到海拉尔城堡外，可以见到一石头挡住路，用炸弹炸开可以看见小洞，进去后在神坛前演奏“萨尔达催眠曲”，魔力大妖精便会出现，她会传授给林克魔法。Navi 妖精告诉林克，说莎拉有事跟他说。这时只要演奏“莎拉之歌”便可以与莎拉谈话，莎拉替 Deku Tree 传话，要林克去 Zora 族的领地。

来到外头原野，往地图右边走渡过河，可以来到 Zora。进来后先撞前面的树，可以得到黄金骷颅头。往右走可以看见有人买魔法豆，关于所有魔法豆种植地方以后会说，现在暂时可以先不管它。抓着鸡穿越河流，走到中间的地方往回看可看到一条小路，抓着鸡飞过去可以到达，然后爬上楼梯，把上面的石头炸开可以下到妖精之泉，用罐子装妖精使用可以将体力补满。最后再抓着上面的鸡就可以飞到有心之碎片的地方。再继续抓着鸡往地图的右边走，途中也可以看见心之碎片，走到最高的地方抓鸡飞下，又可以得到一心之碎片。另外，在瀑布下楼梯有一蜘蛛，打死也可获得黄金骷颅头。在瀑布前面演奏“萨尔达催眠曲”，瀑布便会打开一门，进去后可以回到 Zora。

Zora

进来后，一直走到最上面，会看见 Zora 族的国王，而他正在寻找他的宝贝女儿 Ruto 的下落。往左走可以玩迷你游戏，只要捡完水里的银币，便可以学到潜水术。而后，用树枝将火依序往下引燃，到最后的瀑布里，全部依序点然后，便会掉落一个宝箱，里面有心之碎片。在水面仔细看下面，水里有一洞穴的地方可以潜下去……

Lake Hylia

仔细看水里，会发现一个瓶子在下面，潜水下去拿起来。地图

右下角有一小岛，游泳过去，晚上可以拿到黄金骷颅头。地图右边小屋可以玩钓鱼游戏，只要钓到50磅以上的鱼，就可以得到心之碎片。从原野出去往上走，到地图的左方处，可以进入 Gerudo Vall ey。

Gerudo Valley

目前在这里面暂时无法通行过去，而来这边的目的是要拿两个心之碎片。抓起鸡往峡谷左边走，往下看可以看见有一落点地旁有一箱子，就抓着鸡跳下去，打破箱子可以得到一个心之碎片。再重新进来村子一次，抓着鸡往右走，然后往瀑布的方向向下跳，可以飞到瀑布里的隐藏洞穴，里面也有一心之碎片。

Zora

回到 Zora 找 Zora 国王，将信纸拿给国王看，原来 Ruto 在 Lord Jabu - Jabu 肚子里。国王说 Jabu 不可能会吃 Zora 人民，但是自从 Ganondorf 来后就变得怪怪的，而国王希望林克帮他找到爱女，于是便慢慢地移动其身体让林克过。先到下面的浅滩上用空罐子抓鱼，然后再来进去国王让路的地方……

先到地图右下角地方，撞那颗树可以得到黄金骷颅头，然后用炸弹将石头炸开，进去后在神坛前演奏“萨尔达催眠曲”便会看见魔法大妖精。

Inside Jabu - Jabu Belly

要进入鱼身体之前，将一只小鱼放在大鱼前。大鱼会张开嘴，将小鱼吸入，林克也会跟着被吸入大鱼的体内。刚开始在于体内会有一面墙壁挡住去路。抬头看会发现一个类似喉头的东西，使用弹弓打击，墙壁将会打开（这里的怪物用一般的武器攻击的话，自己反而会被电）。先别去地下室（去了也没用!），继续往前走会看到 Ruto 公主，上前跟她谈话，她会被地洞吸进去，当然不用怀疑，林克可是来英雄救美的，所以走到地洞上，让地洞把林克吸进去吧！在 B1 可找到公主，与她讲话后，就可以将她抬起来带着走（抬或

丢她，她都会叫，有意思)。注意：有一些红色、绿色的柱状物，攻击它没有用还会受伤的，暂时别去理它们。回去一楼的路上会经过一凹地，先把公主丢到对面再去踩按钮，让水位升高再游过去(这房间里有一只黄金蜘蛛，别忘了干掉它拿金骷颅)。到了升降石那里，如果你有银色鳞片（玩潜水游戏）就可以潜水过去到一个房间，里面有一个怪物（用盾牌来反击的那种)，打败它后可以买东西。抬着公主回到一楼后，往里走会有三条岔路，先往右走。踩在按钮上再把公主放下来，就可以进入房间，此房间里有几条鱼（等它跳起来后干掉它)，杀光后就可以得到回力标。用回力标来打敌人，真是爽快啊！不会再被电了！之后到左边的房间里，打一条柱状怪物，用回力标打。如果距离太远它会缩上去，所以要靠近引诱它出来。打死后可得到地图。这附近的房间里共有三只柱形怪，通通干掉它们。有一个房间里，要在限定的时间内把泡泡怪杀光就可出现宝箱。接下来回到有地洞的房间里，从左上方的地洞掉下去，就可以到水的精灵石的房间（房外平台那里有两只黄金蜘蛛，仔细听声音，用回力标把金骷颅带回来)。接下来就是魔王登场啦，用回力标打它，它就会暂停一下，如果是面对着你，就用炸弹炸，背对你时就直接打它绿色的地方，干掉它后往里走。有两条红色柱状体，用回力标打它让它安静一下，再走过去。到了外面踩按钮让地板掉下去，自己也跳下去。搬个箱子去刚刚掉下来的地板那里，有个按钮老样子，踩上去后把箱子放下来，就可以进去了。这里要爬上墙壁（这也有黄金蜘蛛，找找看）才会发现一个喉节，用回力标打那里（弹弓打不到)，就可到大魔王的房间。这魔王先用回力标把组织砍断，依然用回力标打它，等它发呆时，再用剑打，等到小水母（一开始附在魔王身上的那个）掉下来时赶快把它们打死，小水母打光后再打魔王，才能打败魔王。胜利后就可和公主离开这里了!! 到了外面公主会把水之精灵石交给林克，还要林克别告诉她父亲呢!!

林克成年篇

“林克，起来……我是Rauru，古老的贤者之一，很久以前，我们几位贤者建造了时间神殿来保护这圣域。而现在这里是时间神殿中央，Ganondorf邪恶的力量无法侵害到这边，而王者之剑是通往圣域的最后钥匙……林克，不要担忧，看看你自己。”

林克看着自己，发现自己已经长大成人?!Rauru告诉林克，他必须成为时空英雄，所以让时间前进7年，他希望林克去找到其他的贤者，收集另外5个徽章，拯救海拉尔……

林克准备离开时间神殿时，突然后面有人叫住他!“我在这边等你很久了，时空英雄。当邪恶充满海拉尔时，圣域传出沉睡已久的声音唤起其他贤者。一个住在森林深处，一个在高山上，一个在广阔的湖泊，一个在死亡之屋，而一个在女神沙地中。这是神殿的流传下来的传说，来自我们的人民——Sheikah族，我叫Sheik，是Sheikah族遗留下来的子民。如果你相信这个传说，你必须去寻找其他5个神殿，并找到5个贤者，一个贤者在森林的神殿里，而我确定你认识这位女贤者。”

出来神殿后，会发现外面惨不忍睹，而依据Sheik的指示，林克往Kakariko Village走去。

Lon Lon Ranch

先来到Lon Lon Ranch拿马，在里面我们遇到了长大后的Malon，并且说Ingo独占了牧场。在牧场前与Ingo交谈并玩骑马的小游戏，骑马前先演奏Epona之歌，上马后，然后再跟Ingo说话，便可以与其赛跑，连赢两次这匹马就是林克的了。但是事后Ingo却要赖，将林克关在牧场里，不过没关系，林克将马骑向外面，便可以跳出离开此牧场。

Kakariko Village

晚上来到墓地，在地图左上方有一种花之坟墓，可以拉开进

去。进去后可以跟掘墓人比赛赛跑，追到他后可以得到钩子。直走在柱子前演奏“时间之歌”柱子便会消失，再直走，赫然发现这里是风车塔里面，而现在可以取得到以前无法得到的心之碎片。然后跟下面那人交谈并拿出“时间之笛”，他会教林克“暴风之歌”。

附带一提，以前种魔法豆的地方现在都已成长，有空就一一回去看看，顺便可以拿到些宝物。在童年时代抓鸡的篱笆边，与那名女性交谈可以得到未孵化的蛋，经过一天其蛋便可以孵出来，然后再拿去与她换只蓝色的鸡。（先放着，这只鸡以后有重要的用途）拿到射钩后，即可前往 Sacred Forst Meadow（从前 Saria 那里）。在入口处如果有震动石的话，在震动处用炸弹炸就可发现一个地洞，里面有些钱。这里会有新怪兽——拿矛的巨人，不能站在他面前也不能用跑的，被他发现的话，他可是会拿矛撞你的。最后楼梯上有个拿铁锤的巨人，他会朝你的方向发冲击波，利用 S 型的方式蛇行往前，从他身边钻过去吧！在以前 Saria 那里会遇到蒙面人 Sheik，它会教你一首 Minuet of Forest 之歌，如果吹奏这首歌的话，可回到此地（Lost Woods）。用射钩射门上的树枝可将自己带到树枝上，即可进入森林神殿 Forest Temple。

Forest Temple

先别急着进去，在神殿门口右边有藤蔓可爬，上面有黄金蜘蛛和一个宝箱，里面有一支钥匙，拿完后再进入神殿。在大厅里可看到四个火把变成四个幽灵后朝不同方向消失，往前进入上方的门(门旁有黄金蜘蛛)，里面有两个骷颅人，趁它跳起来或攻击时反击它，干掉后可得到一把钥匙，这房间的罐子中有精灵可补血（你可以用瓶子把精灵捉起来!）。接着到大厅左上方的门口，在石头前吹时间之歌（Song of Time）石头就会消失，进去门后往左走可看到藤蔓，先打死下面的两只蜘蛛，再用射钩射藤蔓的上方，会被吸上去，趁最上面的蜘蛛不注意时爬进去。里面房间有骷颅头（用射钩定住它），打败它后可得到地图。从另一个门出去到右中庭，用射

钩射左方平台上面的方形图，将自己带过去（跳左边的藤蔓也行），踩按钮让井水退去。跳到一楼后会看到一个宝箱在小岛上，用射钩射到小岛拿宝箱，旁边还有黄金蜘蛛（拿不到可用射钩拿）。跳下井中拿钥匙（宝箱）之后回到大厅。接下来去大厅左边的门，按照地上的箭头把大石头推或拉到定位就可以爬到二楼，路上有围栏处附近上方有一颗眼睛，离开这房间上方也有一颗眼睛，都先别管它。经过歪曲的走廊之后下楼梯，进入二楼上方中央的房间里打骷颅人，胜利可以得到弓箭。之前在楼梯处不是有三幅画吗！画中有幽灵，一接近就会消失，所以拉开距离用弓箭射它，三幅画都射完后，幽灵就会出现，打败它后可得到一把钥匙（用弓箭射）。歪曲走廊之前的房间门上不是有个眼睛，用弓箭射那里可使走廊变正常。再回去走廊拿宝箱，里面有王的钥匙（Boss Key），在这种房间如果原地待太久可是会被强制传送回神殿门口的，可以将那只手砍掉．旁边有个洞，跳下去会到一楼左上方的房间，出来是左中庭，跳到有小爱心的那边，墙上有黄金蜘蛛。旁边小房间里有一支怪手，先用弓箭射，变小后再用刀砍，打败它又可得一把钥匙。小心！被小怪手吸到的话，它又会变成大怪手的。进去下方房间，就是推石头的房间，这里也不是有一颗眼睛吗！用弓箭射它会掉下宝箱，里面是一些箭。在一楼大厅右上方的门上也有一颗眼睛，射它可使门打开，但过去是右中庭，那里已经没有事件了！再射一次眼睛把走廊弄成歪曲，回到拿弓箭的房间里，从另一个门出去。这里同样有三幅画，把幽灵赶出来打死后，会再得到一把钥匙。当走到二楼右边的房间里，会看到一颗被冰封住的眼睛，还有会旋转的柱子和中央的火柱。站在旋转的柱子上用弓箭瞄准眼睛，当眼睛、火柱、弓箭成为一直线时，射出弓箭，就看弓箭带着火射中眼睛，冰被火融化，眼睛也闭起来了，右边的走廊变成歪曲的。再到走廊上方的房间，也有个地洞，往下跳可到达一楼右上方的房间里。往下走时小心天花板掉下来，踩了按钮后就可到下面的房间去。此地有

第三个幽灵，先用弓箭射画，头上掉下5块石头，在限定的时间内用其中4块拼成这幽灵的样子就可把它赶出来。如果在时间内没有完成，石头会翻个身让你重拼。打败幽灵后往左走会回到大厅。在大厅中央要打最后一个幽灵，它会分身成四个，其中只有一个是真的，最好的方法是通通都打就行了。接着便可到地下二楼去。这房间四周有两个石柱，从侧面推它，会使墙壁像时钟一样旋转一格，多推几次可发现三个洞。其中有宝箱的洞里还有一只黄金蜘蛛，别漏掉了。其余两个都是按钮，踩了后便可到魔王的房间去啦。头目是假的 Ganondorf 。打这家伙一定要有耐心，一开始他会在周围的六幅画里移动，当他在画中时，所有的攻击都没有用的，等他要离开画出来时用弓箭射它。没几下他就会离开画并且下马跟你打，这时他会发射魔法球攻击你，用剑、弓等依然不能使他受伤（他会用矛挡住），但是你可以把他的魔法球打回去，如果他被自己的魔法球打中就会落到地上，此时再痛殴他。不过要注意他发魔法球会有两种高度，只有低空的弹回去才有用，高空的弹回去他会再打回来，虽然你可以再弹回去，但他还是会再打回来的，你绝对弹不赢他的，所以还是别做傻事吧！这家伙的所有攻击（矛或魔法）皆可用盾挡住，所以只要耐心地防好，等他到低空发魔法就可打败他了。

从神殿出来后会遇到新生的 Deku Tree，它会告诉林克其实他不是它们的族群，他是人类（所以他并没有一开始就有精灵）。回到时间神殿，会遇见 Sheik。他告诉林克如果要回到7年前只要将王者之剑插回台座就可以了，而他顺便会传授 Prelude of Light，只要林克演奏的话便可以直接回到时间神殿。回到7年前的时代，来到 Kakariko。附带一提，幼年时代不是在很多地方种魔法豆吗？只要去 Market 买虫子（Bug）或是去石头边抓，然后到魔法豆旁边将虫子放进去，有时会出现黄金蜘蛛。有黄金蜘蛛的魔法豆位置如下：Kokiri Forest（1）、Lost Woods（2）、墓地（1）、登山道洞穴入

口（1）、Gerudo（1）、Lake Hylia（1）。

Kakariko Village

成人时到山下村庄（Kakariko Village），跟风车房中的那个不停转音乐箱的人讲话，他会教你一首“风暴之歌”（Song of Storms）。然后回到小时候再到这村庄来，在他面前吹这首歌，将使井水退掉。下去井里可发现一个死人骷颅，在他旁边的墙壁是假的，直接走过去就可以到迷宫了。先到迷宫上方中央处吹萨尔达之歌，可以使水退去。回到入口原有积水处，下去爬到另一个房间。里面有魔王，故意被触手捉住引其真身出来，打败魔王后即可得到“真实之镜”。装备“真实之镜”并使用它（会消耗魔法力），可看到真正的路。先掉到地下二楼去，用炸弹炸右下角的石头，里面有地图。回到一楼，在中央房间附近，使用“真实之镜”，可拿到两把钥匙和指南针。中间房的右边有锁的房间里有黄金蜘蛛，地图最左边的房间里还有一把钥匙，最右上方的房间有黄金蜘蛛，还有一只软虫，如果被软虫吞入，装备的盾和衣服会被吃掉，不过打死它便可拿回来了。其余就没什么重要的东西了。在中央的房间里，如果在同一个地方站太久，会跟森林神殿一样被怪手抓回入口喔！树根可用炸弹炸开，有些有隐藏的宝箱。这迷宫有三个黄金骷颅头，慢慢找吧。拿到“真实之镜”后，回到7年后的海拉尔。经由Gerudo Valley来到Lake Hylia，然后与稻草人交谈，只要演奏7年前那首曲子，便学会“稻草人之歌”。搭乘魔法豆叶，可以取得研究所上面的心之碎片。到Goron City去，会发现Goron们全都不见了，只有个东西在那里滚来滚去，用炸弹炸他让他停下来。原来他是长老（Darunia）的儿子，连名字都跟你一样，他会给你一件防火衣。之后到长老的房间，把神像拉出来，后面有条路可直接通到死山口（Death Mountain Crater）。装备防火衣后到死山口里会发现吊桥断了，用射钩射对面桥上的树枝就可过去。接着会碰到Sheik，他会教你一首Bolero of Fire之歌，吹此曲可回到死山口。接着就进入火之神

殿吧！

Fire Temple

进入到大厅后往左跳过石柱，可踩按钮救到一个 Goron 并得到一把钥匙。另一边的石柱需用钩射过去，上面有罐子，其中有精灵。回到大厅走右上方的门。此房里的炎浆可以踩，但会失血。此房间的右边，在黄色的墙那用炸弹炸，会出现一个门，里面可救到一个 Goron（key）。左边的门里也可以救到一个 Goron（key），在这个门上面有“时之石”，吹“时之歌”把石头移下来，上面的房间里有黄金蜘蛛。接着过吊桥到下个房间去。在这房间里如果掉到下面炎浆处，很难走上来。爬铁丝网到上方，把石头推下去再跳到石头上，让石头被火柱推到二楼去。在二楼的房里先把石头推到地上图案处，藉此石头跳到上面，从上面打那个会使火焰消失的柱子，趁火消失时爬上铁丝网到三楼。滚石房里可救一个 Goron（key），这里有两个门，一个有锁一个没有，先去没锁的门救 Goron（key），再去有锁的门到下个房间。在此先别走有锁的门，先射眼睛使另一个门可以通行，进去里面拿地图。之后再从锁着的门到地图上左边的房间。这房间会有火焰浪出现，从这里可绕到滚石房的上层。上层有处地板有裂缝，用炸弹炸可出现通往二楼的路，下去可救一个 Goron（key）。在另一边也可救到一个 Goron（key）。回到通往火浪房的门前（上层），你的小精灵会飞到上方的平台处发绿光，此时吹“稻草人之歌”（自己做的那首，如果尚未习得也无所谓，不影响剧情，依然可过这关），稻草人会出现在那平台上，用射钩射它可将自己带上去，如此即可上四楼。四楼房里有黄金蜘蛛，之后到五楼去。五楼内圈的墙上还有一只黄金蜘蛛。要此房里的宝箱，需踩按钮后利用中间的石柱（射钩）在限定的时间内开启它才拿得到，其中只有两百元，所以不必一定要拿到。回到火浪房去，从侧面跳上锁着的门的平台，开门到下个房间去。这房间里有假门，要小心，右上方的房间里可拿到指南针，再从中间下方的门经过中间

到上方去。踩按钮通过火焰壁之后，用炸弹可炸出通往三楼地图上最左边的房间的门。过去就要打小魔王火焰稻草人，按Z瞄准后用射钩射他，把他的真身用小炸弹拉出来打，打败后可上到四楼。把火焰暂停后可爬上五楼。踩按钮后在限时内开到宝箱，可拿到铁锤。用铁锤捶有图案的石板可到四楼。四楼捶图案会出现阶梯，抬箱子踩上按钮后再放下，便可到下个房间。这里也是捶有图案的石板后就可通到三楼。三楼捶了石板后先别急着下去，这房间的中央上方有个按钮，用铁锤捶它便可进入中央的房间里。这里也有个"时之石"，吹"时之歌"移动它，就可跳到对面去踩按钮，使栅栏打开救一个Goron（key）。接下来回到一楼大厅，进入右下方图像后的房间。把这里的敌人杀光后便可到下一个房间。这里有只黄金蜘蛛，拿到后进入下个房间。此地会再打一只火焰稻草人，打败后有宝箱（炸弹）。下个房里可救最后一个Goron并得到Boss Key。打魔王前可先补充一下精灵再去。这关魔王是中国式的火龙，真是够好打。如果火龙飞出来，就离它远远的，这样就不会被落石打到，趁火龙冒出头来吐火时，用铁锤打它，它会把头垂到地上，继续用铁锤敲它（剑也行），几次就可以干掉这火龙了！离开时别忘了拿大爱心。铁锤可敲碎一种炸弹炸不破的岩石。死山口靠Goron City处，有个山洞被两颗岩石挡住了，用铁锤敲碎岩石后进去，里面有大精灵可提升你的魔法力。打死火龙后，火之贤者（原来的Goron王）会给林克第三个徽章。

回到幼年时代，带虫子与魔法豆，然后用笛子演奏传送到火山这边，传送点旁边有种魔法豆的地方，种下去顺便把虫子放进去可以得到一黄金骷颅头。回到成年时代搭乘可以取得山上的那心之碎片。前往Zora，发现这里万物都结成了冰，连Zora王也被困在那里。从Zora王旁边进入，可以来到以前打大鱼的地方，在地图右边的冰地上，有心之碎片。拿了后往地图上方的洞穴走去。

Ice Cavern

进入后用钩射将几只冰妖打死，前面的门便会打开。进门后挡在前面的冰块可以用剑砍断，前面有一中间有冰刀在旋转的房间，左边的墙壁上有黄金蜘蛛，接着将银色的卢比全都吃光后上面的门便会打开。到一地方有蓝色火焰，Navi 妖精会给予林克提示，这时只要拿空罐子将蓝色火焰装起来，然后到被红色冰块包起来的地方释放，就可以将红色冰块融化。而在这边，可以取得地图。回到冰刃旋转的房间，先将右边的红色冰块融化，进去后可以取得一心之碎片与指南针。再回到冰刃旋转房间的左边，进入后先将三只妖鸟打死，地图右下角墙壁上有黄金蜘蛛。地板前面的那块石头可以推，先吃右边洞穴里的银色卢比，然后就动动脑筋吃完里面所有的银色卢比（在蓝色火焰前可以演奏时之歌三次，以便取得上面的卢比）。进入到左边的洞穴，打死银狼后，便会得到冰鞋。接着会遇到 Sheik，他会教林克“水之组曲”。回到 Zora 王那儿，用蓝色火焰将其解冻，他会送一件 Zora 短袖衣给林克。

演奏刚刚 Sheik 教的“水之组曲”，便可以来到 Water Temple 上面。传送点前面是一颗大树，下面有水池，装备冰鞋可以靠重量沉下去。在神殿门前用钩射射上面的记号，门便可以打开，进入水之神殿。

Water Temple

这水之神殿实在很烦人，你必须善用两双鞋子来上上下下的浮沉，并且在各楼之间来回移动才行。一进入神殿就是三楼，先到三楼右边的房间去，把里面的石头拉到定位。接着沉到一楼去，进入右边的门，会遇到 Zora 公主 Ruto。对话结束后游到三楼，在墙上的图画前吹萨尔达之歌，使水位降到一楼。旁边的房间，杀光敌人可得地图。回到一楼遇 Ruto 处，用弓箭隔着火射烛台可使烛台点燃，两个烛台都点燃后，进房里拿钥匙。到一楼下方的房间，底部可用炸弹炸出通路，踩了按钮后游过去，在栅栏旁用回旋剑（按 B

钮集气）可打开机关使栅栏升上去，后面有黄金蜘蛛和几个罐子。到一楼左边的房间，把石头推下去后往里走到下个房间。打开机关使水柱升起来，再跳水柱过去。下个房间里，站在水中的龙身上，射龙口里的机关，在限时内利用射钩到下个房间去，里有一把钥匙。进入一楼中央的房间，用射钩到二楼的平台处，那里也有个水位调节器，把水位升到二楼（这房里的黄金蜘蛛需要长钩）。在浮起的木头下面有一条路，进去里面打了机关后，把敌人杀光可到上面房间，里有一把钥匙。到二楼右边的房间，利用射钩到三楼去，站在宝箱旁射机关，开宝箱可得到指南针。到遇 Ruto 那里的二楼，可炸开墙壁，里面有一把钥匙。再到二楼左边的房里，站在水柱上打机关，可以上到三楼。外面有最后的水位调节器，使水位升到三楼。进入三楼左边的房间，有黄金蜘蛛（需长钩），利用射钩到对面房间去。站在石像头上射机关可到上面，用射钩射软虫，过去门那边。到了三楼左上方的房间后，要跟自己的分身对战，先用剑打一下，引分身放下盾牌，再用铁锤捶他，可轻松干掉他，胜利可得到长钩（Longshot）。在宝箱后面有“时之石”，吹“时之歌”移开它，可下到二楼左上边的房间。这里要小心别被漩涡吸下去了，到最后面射眼睛后，可得一把钥匙。别忘了回去拿黄金蜘蛛！接下来使水位降到二楼，到二楼下方那儿射眼睛，用射钩到对面，推石头后可得到一把钥匙。到一楼上方的房里，利用射钩到对面，一直进到一楼最上面的房间。这里有两处墙壁可以炸开，到里面把石头推出来，推到水里的按钮上，水位上升后到下个房间。踩按钮后利用水柱到对面进下个房间。这里有黄金蜘蛛，蜘蛛下面有路，深处可得到 Boss Key（后面罐子里有精灵）。接着就准备打魔王了，到三楼上方的房间去（门口罐子也有精灵），门里有刀阵，要一开始就往左边冲上去，不行的话，可出去再进来。这关魔王看起来小小的一粒而已，但颇为强悍，被触手捉到可是要半条命的。离它远一点，趁它攻击时用射钩把它拉出来打就可以了。

林克得到水之徽章——在传送点外面见到了 Sheik。“Ruto 要你谢谢我？嗯，我知道了。我们让这湖面与其领地回复平静，不是嘛。林克，你看看，是你与 Ruto 让这里恢复了生机。”说完，神出鬼没的 Sheik 又消失了。

来到 Gerudo Valley 断桥面前，使用钩射过去，谈完话直走便可以到 Gerudo，这里边的侍卫都可以先在远处用弓箭将其射毙，如此比较不容易被发现。从逃脱出来的地方往下跳，会看见底下有一些侍卫，先用弓箭解决最接近的那位小姐。然后下去进入门内，在里面会发现一人被关起来，正当与此人交谈时突然后面有人偷袭，解决她后便得到钥匙救出此人。而这人会告诉林克他的同伴还有三个。从旁边的门进去后可以来到外面，再从另一门进去。进去后往右走，看见旁边上坡的路便右转上去。上去后解决守卫，进门后便可以再救出一人。走出通道下藤蔓，进入房间后又可以救出一人。从厨房的另一边向上方。从上方中间跳下去进房间后，注意眼前的守卫，再往里面走便可以救出最后一人。救完后，刚刚与林克打架的小姐好像爱上林克，她会给林克贼窟里的通行证。

拿到通行证可以先在这村庄绕绕，有一些小游戏可以玩。准备好后爬上门栅上面，上面的人便会开门让林克通行。进入沙漠后，可以用钩射钩住对面的箱子过去，过去后在红旗子的范围以内往前走，在不远的前面便可以看见一个小碉堡，碉堡下面有黄金蜘蛛，拿完后沿着通道爬上碉堡上面，在上面可以见到一石碑，碑中刻字只有“真实之眼”才可以看见一切。于是拿出“真实之镜”，赫然发现有一只幽灵会带路，跟着它走便可以来到 Desert Colossus。

BTW：在村庄玩试炼游戏，通过可以取得冰箭。

Desert Colossus

地图上方墙壁有一裂缝的地方，用炸弹炸开通往里面的洞穴，神坛前演奏“萨尔达之歌”可以遇见魔法大妖精，她会传授 Nayru 魔法。接着进入到 Spirit Temple（进去再出来会遇见 Shiek，他会教

林克“心灵安魂曲”)。

Spirit Temple

阅读里面的石碑，得知现在必须回到7年前来解谜。经由时间神殿回到7年前，然后演奏“心灵安魂曲”便可以回到这边（入口处有一魔法豆种植地点)。来到左边小洞面前会遇见女贼，女贼希望林克爬进去帮她找银手套。爬过小洞穴后解决里面所有的怪物，二铁门便会打开，先进去里面有两个火台的房间，然后用火之魔法将火台点燃，之后进入另一房间，用回力标与剑打死骷颅战士，再用回力标与弹弓打死幽灵头。接着站在边边用弹弓射对面的机关，铁架便会掉下来，此时就可以走过去到对面。进门后可见一个吐火怪与一开关，若按开关门口那便会有火柱出现，而无论林克移动到哪里吐火怪永远都是在林克对面，此时只要将吐火怪引至喷火柱的地方，然后用弹弓射开关，吐火怪便会被烧死。而后下来的房间，开宝箱可以得到钥匙，然后将银卢比都吃光后铁架便会掉下，便可以回到来的那间房间。爬另外一小洞，开大门后可以爬上2F（爬的后面有黄金蜘蛛)。先解决这边的蜘蛛与恐龙，接着用自爆炸弹(在诅咒之家用40个黄金蜘蛛换的）将墙壁上的裂缝炸开，光线照到地上的符号，门便会打开。进门后先在神像面前用火魔法将火台点燃，点然后可以得到地图，接着将上面的石像推下去压开关，上面的门便会打开。

进入上面的门，用炸弹将石像炸死并吃光所有的银卢比，接着将有符号的石块推去照光线，另一门便可以打开。过来用树枝将火台点燃，可以得到钥匙。在以下房间里要打小头目，用炸弹可以解决他。出去后可以遇见久违的猫头鹰，它会告诉林克这神殿里住有两个巫婆，打倒她们的方法就是将其魔法反弹回去。

林克走出来，可以拿到银手套。正当想拿给那名女贼时，赫然发现两名巫婆施法将女贼不知道弄到哪去。回到7年后再度拜访这边，搭乘魔法叶可以取得上面的心之碎片。进入神殿，将右边的石

头推进去，来到一房间，用钩射将上面的开关开启，进入左边的房间，打死银狼后出现宝箱，用钩射拉过去可以得到指南针。出来后进到右边的房间，将银卢比全都吃完（有的在“时之石”里，在石头面前眼奏“时之歌”即可。而中间的银卢比吃法是从上面跳过去，同时做一个往前砍的动作即可），前面的门便会打开，里面有小钥匙。出来打开中央的门，进去后爬上去会有无形的敌人，装备“真实之镜”可以轻松地打赢，推中间的镜子将光线导向正确的符号，旁边的门即可打开，进去后原来是7年前来过的神像房间，爬到上面跳到神像手上，接着演奏“萨尔达之歌”，另一只手便会有宝箱掉下来。跑到另一边上面，用钩射便可以拉到宝箱那边，里面是只钥匙。上到刚来的门上面，进入后用火焰魔法将吐火怪解决掉，铁门便会打开。进去后打石像，当石像自己踩到开关时就快点进入打开的门。

进入后装备“真实之镜”，便可以看见两个宝箱。直走进入会遇见铁甲武士，用火焰回旋斩将其盔甲打破后，用剑就可以简简单单收拾他。出门后可以得到“镜之盾”，装备起来吧。回到大神像房间，用钩射钩宝箱到对面的高台，然后用铁锤将开关打下去，下面的门便会打开，进去后推两次石块，再用铁锤打开关，此时通往1F的电梯便会开启。回到3F四个石像包围开关的房间，用“镜之盾”将光线引射到墙壁上的符号，门便会开启，房间内则有钥匙。出门后进入右边的门，就可以打开锁住的门了。进去该门后，会看见流动的墙壁，要一一爬上去嘛？其实不用，只要用钩射射最上面，就可以轻轻松松上去了。在三角符号面前演奏“萨尔达之歌”，门便会打开，进入后先解决怪物，然后用弓箭射左上方的门，门倒下后马上射里面的眼睛，上面便会多一个石块。上去踩开关后下来，便可以得到打大魔王的钥匙。出来进去旁边的门，用剑砍铁栏里的开关，再去进前面的门，将光线引到刚刚房间那面大镜子，然后再用“镜之盾”将光线引至墙壁上的记号，便可以搭乘下来至大

神像头部。此时再用盾牌将光线照射其脸部，其脸慢慢就会融化并出现一通路，用钩射拉过去就准备打魔王了！

进去后会遇见巫婆姊妹操控铁甲武士，用火焰回旋斩将其解决，会发现原来是女贼。但是不幸她又遭到巫婆突击。接着再走进去，就真正要与巫婆决战了。首先，用“镜之盾”反射冰或火的魔法至火或冰的巫婆身上，然后她们会合体，合体后只要用“镜之盾”累积三次同一属性的魔法便可以释放出，待她倒下后，过去猛砍即可，几次以后就可以顺利过关。

拿到沙漠徽章后便会被传送出来。还记得那只蓝色的鸡吗？将这只鸡带来 Lost Woods。进入的左边会发现有一人在睡觉，用鸡叫醒他，他会给林克一老姑并求林克带回 Kakariko 村。

快点赶回 Kakariko 村，一进去后会发现村里着火，并看见 Sheik 站在井边，正当搞不清楚情况时，一黑影向林克袭来。醒来后，Sheik 会告诉林克 Impa 正在神殿里，并且教导林克“影之夜曲”。进去药水店里旁边的便道，接着再进入另外一间药水店，将老姑拿给店主，她会给林克一剂药，希望林克带回 Lost Woods。回迷路之林，将药交给原地的小女孩，她就会给林克一把锯子。将锯子拿给 Gerudo Valley 吊桥边帐棚外那人，他会交给林克一把断剑。取得断剑后赶往死亡之山顶上，交给巨大的库隆人铁匠，铁匠会给林克一份命令书，将命令书拿给 Zora 王。再用 3 分钟赶到 Lake Hylia 旁的研究所将青蛙交给怪老头，怪老头此时会给林克一药剂。最后，在 4 分钟以内赶到死亡之山的上面，将药剂拿给铁匠，他就会帮林克打造大库隆剑，这把剑必须要双手才可以挥动（打造剑要几天的时间，过几天再来拿吧。这跑来跑去必须真材实料地玩，如用传送一定失败，多多利用马吧）。原野上有时会遇见幽灵，将其打死后装瓶子可以拿到 Market 外的小房间里去卖，这原野上的幽灵总共有 10 只，抓完这 10 只并去卖，老板便会给林克第 4 个空瓶子。而 lake Hylia 桥尽头大树旁有一石碑，只要早晨对着日出射弓

箭，就可以得到火之箭。演奏影之夜曲，便可以来到墓地，进入王家墓里面后，用火焰魔法将火台全部点燃，石门就会打开。

Shadow Temple

此神殿需要用到“真实之镜”，如果没有此物，请拿到后再进来。一开使用射钩过去后，用“真实之镜”可在左方看出一条隐藏的路。进去后可在上方和左方找到两个门，上方的房间里面杀光敌人可得到地图。左边的房里打死敌人可得到羽鞋 Hover Boots（可凌空虚渡一段距离）。回到大厅用“真实之镜”看出真正的骷颅头所在，把鹰头推向那边，门就会打开，装上羽鞋后便可以过去到下个房间了。到了地下二楼，在雷射眼的位置吹“风暴之歌”会出现精灵。先到地图下方的房里，干掉两个木乃伊后可以得到指南针。再到地图上方的房间，拿到所有的白水晶后可得到一把钥匙。回到雷射眼那里，在右边的墙壁可炸出一条路，会通到地下三楼镰刀房。镰刀房里在骷颅人处吹“风暴之歌”也会出现精灵，同时在此地用“真实之镜”可看到有隐藏的平台，利用平台到地图右边的房间里。这里用镜子可看到中间有镰刀，杀光敌人（四周墙上有蝙蝠）后进入小房间，里面有黄金蜘蛛和钱，用镜子看还可发现宝箱（弓箭）。接着到地图左下方，拿到所有白水晶后进入房里。用镜子找到石头后，把石头顺着地上的图案推到底部，便可爬上石头到上面，这里有黄金蜘蛛、弓箭、钱和钥匙。接着到地下四楼中间的房间，路上可用“真实之镜”看到隐藏的平台。房中打完敌人可得到钱，利用射钩拿完白水晶便可到左边的房间。把炸弹丢到骷颅头里可炸出一把钥匙。回到上个房间，在锁着的门上方用镜子可看到图案，用射钩射便可到门边。到下个房里需装备重鞋以防被风吹走，先到右边的房里，用镜子可发现宝箱（弓箭），中央吹“太阳之歌”会出现精灵，打完敌人便可离开。回到外面，可用镜子发现上方有门。进入房里，打完敌人可得到钱，炸开树根可得钥匙。到地图上方的房间，这里有黄金蜘蛛，可吹“稻草人之歌”或直接用射钩取得。在

船上的图形处吹“萨尔达之歌”，可使船移动，船移动到底部时会沉下去，所以要记得跳下来。进入地图左方的房间，此地要用镜子来看路，先到下面的房间里拿钥匙，再到上面的房间里。先用火焰魔法烧掉针板，此地有钱和 Boss Key。左边的房间炸到三个骷颅头，会有钱出现，所以劝各位不用来此浪费时间。回到外面，站在突出的木板上吹“稻草人之歌”，便会出现稻草人，利用它便可到达对岸。接着就准备打魔王吧！此关魔王先用“真实之镜”看到身体，再弓箭打两只手，等到身体下方的红色眼睛张开时用弓箭射，它就会掉到地上，此时再用剑砍它，如此即可干掉这关魔王了。之后拿了爱心就离开吧！Impa 会给你 Shadow Medallion。

回到时间神殿。“我已经等你很久了，林克”，林克转身过来，发现原来是 Shiek。“7 年前，Ganondorf 用你打开的“时之门”进入到圣域里。三角神力因此分成三部份。‘力量’变成他的手，他便开始虎视其他两部份的命运挑选者。其中持有‘勇气’的人就是你——林克！而‘智慧’的拥有者就是我！”Sheik 转身一变成萨尔达公主。“我很抱歉我现在才跟你表出身分，我这么做无非是要邪恶之王的追寻。”公主说起了 7 年前的事情。说完后公主会给林克“光之箭”，但是好景不常，公主这时却被 Ganondorf 抓走。“如果你要救萨尔达，就来我的城堡找我吧，哈哈哈……”

Canon

要通往城堡时，6 位贤者帮林克打开彩虹桥让其通行。进入左转第一个门，将银卢比都吃光，另一门便可以打开，用剑砍铁门旁的开关，宝箱便会出现，接着利用导向老鼠炸弹将对面开关开启。进去后用火焰箭将里面上面的蜘蛛网射破，用镜之盾将光线引至其中一个墙壁记号。里面的房间用光之箭射光柱中央。接着进入上方绿色标号的门，将所有的火台点燃，前往下一个房间。将房里的银卢比吃光（利用飞天鞋、钩射、风向的关系），同样用光箭将光柱设破。进入蓝色标号之门，拿火烧掉障壁并解决敌人，可进入下一

房间。限时两分钟内将箱子推往可以爬上红色障壁地方（可先将一箱子推到洞里，再将另一箱子推往……）用火将障壁烧毁。用铁锤将开关压下，门便打开。进入紫色标号之门，在左边吹“时之歌”会出现“时之石”，用火焰箭射向对面的火台，此时可出现限时地板，快点通过吧。到对面的平台上再射一次火焰箭，踩下开关可以出现宝箱，里面有力之手轮。用“真实之镜”观察看不到的路，就可以进入到最里面房间。进入红色标号之门，吃光里面的银卢比(注意地板会沉，但是只要装备飞天鞋就不会受影响，再来将左边的石柱抬起来)，进入开门的房间，抬起石柱进入金色之门，将敌人打死（装备“真实之镜”)。下一房间站在有三角标志地板上演奏萨尔达之歌。再进入下一房间吃光所有银卢比（装备“真实之镜”)，再来下一房间，同样装备“真实之镜”。所有的结界此时都会消失，走出城堡外，在左边将石柱举起来可以来到大妖精的洞穴，她会提升林克的防御力（真棒!)。接着去补充瓶子里的妖精(笔者都是去森之神殿后面的小洞穴)。进入城堡中央，一路往上走，最上面的房间就会遇见大魔王……

附　录

□36 个心之碎片与 100 个黄金骷颅头取得地点与数量。

地　　名	黄金骷颅头数量	心之碎片数量
Bottom of well	3	0
Death mountain crater	2	2
Death mountain trail	4	1
Deku Tree	4	0
Desert Colossus	3	1
Dodongo’s carven	5	0
Fire Temple	5	0
Garon’s castle	1	0
Gerudo valley	4	2
Gerudo’s fortress	2	2

Goron' s city	2	1
Graveyard	2	4
Hanuted wasteland	1	0
Hyrule castle&Market	3	3
Hyrule Field	2	2
Ice carven	3	1
Inside jabu – jabu' s belly	4	0
Kakaiko village	6	4
Kokiri forest	3	0
Lake Hylia	5	3
Lon Lon ranch	4	1
Lost Woods	3	2
Sacred forest meadow	1	0
Shadow Temple	5	0
Spirit Temple	5	0
Water Temple	5	0
Zora' s Domain	1	3
Zora' s river	4	4
Zora' s fountain	3	0
Forest Temple	5	0



月华的剑士 2—幕末浪漫 ★

游戏类型： 格斗（需 NEORAGE X 模拟器）

语　　言： 日文、英文

出品公司： SNK

评　　价： ★★★★★

方杖语： 好耶！次世代机都未移植的街机格斗大作竟然在模拟器的帮助下先在电脑上展示风采，PC 玩家们真是有福气，TV 玩家们不得气死？^-^

基本技

防卫反弹：防卫中←←↓ + D

前冲：→→

后闪：←←

前冲跃：前冲中↗

前冲小跳：前冲中↗（按键时间短）

空中受身，倒地回避：空中倒下前 + D

投技返：被敌人投之时同时按 C + D

防卫不可技：剑质为力 BC 同时按
飞斩：剑质为 BC 同时按
挑衅：START 键

各人物技

刹那

无铭（壹）：↓↘→ + A 或 B
无铭（贰）：→↓↘ + A 或 B
无铭（叁）：↓↙← + B
无铭（伍）：←↙↓↓→ + C
超无铭（绝）：↓↘→↓↘→ + AB 同时按
潜无铭（极）：→↘↓↙→← ↘↓↙← + B
乱无铭（灭）：↓↓ + A 或 B

高岭　乡

远斩：↓↘→ + A 或 B
近斩：→↓↘ + B
水月突：→↓↘ + C
居合：←↙↓↘→ + C
超发胜神气：↓↙←↙→ + AB 同时按
潜死恐怖之心：→←↙↓↘→ + B
乱尸越行也：↓↓ + A 或 B

真田小次郎

翔尾闪：↓↙← + A
无明剑：↓↙← + B
虚空杀：→↓↘ + A 或 B
疾空杀：↓↘→ + A 或 B
超无明剑·势：↓↙←↙→ + AB 同时按
潜狼牙·零：↓↙←↙→ + B（可蓄力）
乱百舌连斩：↓↓ + A 或 B

神崎十三

爆破：↓↘→ + A或B

岩石碎：→（蓄）← + C

无名：→↘↓↙← + A

猛投：→↘↓↙← + B

本垒打：猛投中↓↘→ + AB同时按

超大胆不敌 惊谔火山弹：↓↘→↓↘→ + AB同时按

潜超激烈呆然 仰天大喷火：↓↘→↓↘→ + B

乱超鲜烈改善 自在大乱打：↓↓ + A或B

枫（觉醒后）

晨明·疾风：↓↘→ + A或B

晨明·空牙：→↓↙ + A或B

晨明·连刃斩：↓↘← + A或B

晨明·追风：空中↓↘→ + A或B

超括心·醒龙：↓↘→↓↘→ + AB同时按

潜括心·苍龙：↓↘→↓↘→ + B

乱括心·九头龙：↓↓ + A或B

御名方守矢

逸刀·胧：↓↙← + A或B或C

逸刀·新月：→↓↘ + A

逸刀·月影：→↓↘ + A（3回）

带刀·步月：←↙↓ + A或B或C

超活杀·十六夜月华：→←↙↓↘→ + AB同时按

潜活杀·乱雪月花：→←↙↓↘→ + B

乱活杀·百夜：↓↓ + A或B

雪

冰刃：↓↘→ + A或B

霜华：→↓↘+ A或B

瞬雪斩：↓↙← ＋ A 或 B
冰镜：←↙↓↘→ ＋ C
超树冰：↓↘→↓↘→ ＋ AB 同时按
潜真·雪风卷：↓↙←↙→＋ B
乱深·雪风卷：↓↓ ＋ A 或 B

一条

式神·天空：↓↘→ ＋ A 或 B
光明五十五灵符·右往左往：←↓↙ ＋ A
天文·巡行之星：↓↑ ＋ C
代人形：→↘↓↙← ＋ B
超式神·六合：↓↙←↙→ ＋ AB 同时按
潜骸鬼·百鬼夜行：→↘↓↙←→ ＋ B
乱天文·无数星屑：↓↓ ＋ A 或 B

天野　漂

雀刺：→↙→ ＋ A 或 B
居飞车穴熊：A 连打
必至：→↘↓↙← ＋ B（可蓄力）
将棋倒：近距离↘↘ ＋ C
超磐上此的一手 金：→↘↓↙←→↘↓↙← ＋ AB 同时按
潜磐上此的一手 飞车：→↘↓↙←→↘↓↙← ＋ B
乱金：↓↓ ＋ A 或 B

骸

秃鹫：↓↙← ＋ A 或 B
回转肝心：→↓↘ ＋ A 或 B
地舐滑：→←→ ＋ A 或 B
斩肉大铗：空中↓↙← ＋ A 或 B
超迷凶死衰·凶器：↓↘→↓↘→ ＋ AB 同时按
潜迷凶死衰·凶饥：↓↘→↓↘→ ＋ B

乱狂喜·微尘刻：↓↓ + A或B

鹫冢庆一郎

疾空杀：←蓄→ + A或B

虚空杀：↓蓄↑ + A或B

狼牙：←蓄→ + C

俊杀：↓↙← + A或B

超真·狼牙：↓↙←↙→ + AB同时按

潜最终·狼牙：↓↙←↙→ + B

乱绝·狼牙：↓↓ + A或B

玄武的翁

龟笠：↓↘→ + A或B或C

龟舞·地：→↘↓↙← + A或B

钓果大梁：→↓↘ + A或B或C

无功用·天：←↓↙ + C

超玄武的咆啸：→←↙↓↘→ + AB同时按

潜玄武的怒：→←←↙↓↘ + B

乱玄武舞：↓↓ + A或B

李烈火

炎扇翔：↓蓄↑ + B

炎龙摆尾：→↘↓↙← + A或B

无影脚：空中↓↘→ + C

霞：AB同时按

超奥义·炎龙缠身：↓↙←↙→ + AB同时按

潜秘奥义·苍天无影脚：↓↙←↙→ + B

乱绝命奥义·天地黎明脚：↓↓ + A或B

斩铁

流影刃：↓↘→ + A

气孔炮：↓↙← + B

超　级　玩　家

游戏秘技

秘技 ★

★安魂曲之复仇天使

CSMILTON　　打开作弊模式

CSGUNS　　满枪

CSYHWH　　无敌

★魔法门之英雄无敌Ⅲ

[illegible]”键后，输入以下字符串，再按回车便可

原书缺页

原书缺页

nwcalreadygotone：观看完全打开的藏宝图

nwcgeneraldirection：打开地图

nwcshrubbery：增加各项资源

nwctim：英雄学会全部魔法，且魔法点变成 999

注意游戏被使用密码后，玩家等级为 cheater，得分为 1，排在最后。

★天旋地转 3（DEMO）

BLIMPIEBEST：全装备

YUMMYFUNYON：无敌

★战争地带 2100（Warzone 2100）

注：秘技仅能使用于 V1.01 版

游戏中按 T 键，输入下列密码后，再按 Enter：

time toggle = 停止或开始任务的计时器

get off my land = 杀死地图上所有的敌人

show me the power = 得到 1000 单位的动力

hallo mein schatz = 跳到下一关

work harder = 完成目前所有有效的论题

double up = 你的单位防御增为两倍

timedemo = 显示画面更新速率及 gfx 的数据

kill selected = 杀死所选择的单位

easy = 设定游戏等级为 easy

normal = 设定游戏等级为 normal

hard = 设定游戏等级为 hard

version = 告诉你何时用了哪些密技

★盟军敢死队—使命召唤

过关密码：

第二关：0XII7

第三关：UAPIB

第四关：YCG94

第五关：KIWAY

第六关：XW82M

第七关：FZ8SK

第八关：IFLLJ

用此密码通关后，可以获得最高荣誉—General（上将）。

在游戏中输入字符串“GONZO1982”（不包括引号，如果秘技无用，改输入“GONZOOPERA”）后再同时按下以下组合键便可获得相应密技功能：

Shift + V：敌人看不见你

Shift + X：远距离输送（用你的鼠标确定地点）

Ctrl + I：无敌

Ctrl + Shift + N：结束当前任务

F9：有关地型的信息

Shift + F4：追踪敢死队员

Ctrl + F9：显示 Debug 输出

ALT + F11：帮助

ALT + Shift + M：写到 MEMACT.DAT 文件中

ALT + Shift + L：写到 MEMLIN.DAT 文件中

★生化危机 2

游戏中，在装备物品菜单里依次按下“上、上、下、下、左、右、左、右、X”键后，就能拥有打不完的子弹了。

★成吉思汗Ⅳ

娶妻法：

游戏中只有国王及特殊的人员才有妻子。在战争时，直接攻击敌国国王，如果战胜，把国王杀掉，这样就会有继承人出现，而此时继承人就会拥有妻子，下一次打该国国王时（就是后来继承人）就可以拥有新的妾，成吉思汗最多可得到所有城池的总和加一个妻

子（自己跑来的那一位），形成庞大后宫！

★警戒（Vigilance）

在游戏中，按下回车键后，输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

cheat：无限弹药的上帝模式

state：显示玩家的当前动作

thunderdome：显示生命数

fps：显示游戏画面帧数

maxfps：显示最大游戏画面帧数

suicide：自杀

coords：显示当前衣物

other：允许你控制敌人

ghost：可以穿墙行走

freeze：显示生命点数

HoneyBunny：显示信息

CD 音轨控制：

cd-next：下一音轨

cd-prev：前一音轨

cd-stop：停止 CD 音轨

cd-play：播放 CD 音轨

★过山车大亨（RollerCoaster Tycoon）

游戏中按下 F 键使用财政命令，然后再按 M 及 Enter 来得到 $5000（注：只能每一个月使用一次）。

★吞食天地 IV 之楚汉光辉

进入游戏后按 MIN 键再按 + 即可使等级上升。

★战争游戏（Wargame）

saladtossed：选关

twobyfour：造建筑物

hermes：加快单位的建设

morningafter：消除战争迷雾

gimmegimme：可以建任何建筑

unclejohn ：无敌

chaching：加一万元

mrmuscle：增加装甲

bigsofty：减少敌人的装甲

coffee：加速自己

beer：减缓敌人的速度

shaft：增加自己的火力

shank：减弱敌人的火力

★帝都魔域传

在游戏中键入 RAWTOH 再输入以下密码：

Crystal：水晶加 1000 个

Money：钱加 10000 元

Exit：直接离开游戏

★南方公园

进入游戏后，按 ESC 暂停游戏进入 OPTION 画面，然后用鼠标双击画面左下角的左下角，再键入下列密码：

EGOTRIP：大头模式

BEEFCAKE：无敌

SWEET：得到所有武器及弹药无限

FRAMERATE：框页预示率

★青涩宝贝

修改游戏目录 SGW 下的 Sgw.ini 文件，将 EVENT 下 12 个英文缩写如 HON、TAE、EMI 全部设为 1，存盘后重新启动游戏，即可在游戏的事件测验中体验所有的事件。

★三国群英传 2

游戏中输入 dall 后按“F5、F6”为各种武将计（用不完的），“F8”为武将计的等待时间马上就满，“F2”为“落日弓”，在查看武将时按“u”使武将等级上升。

★阿尔发人马座（Alpha Centauri）

在游戏中，同时按下 Ctrl + K 键以进入地图编辑状态，接着在同时按

用以下键以获得相应的秘技功能：

Shift + F5：改变年数

Shift + F1：制作单位

Shift + F2：科技发明

Shift + F4：编辑能量数

Shift + F9：编辑派别之间的外交关系

Y ：全地图

Shift + F6：干掉反对者

Shift + F3：重新设定视角

Shift + F8：观看游戏动画

Shift + F7：观看重玩画面

★叮当大富翁

游戏时，键入 GO2DOCTOR2，听见“叮当”一声，在前进前，按住键盘上方的数字键，就可决定前进步数。

游戏中，键入 GO2MOREMONEY，可得到一千个豆沙包。

★东方传记

在游戏中输入以下秘技：

enginegod = 无敌

enginekey = 得到所有破关用的钥匙

enginebook = 得到所有魔法

★江湖

在扬州城的扬州广场有一个公子和一个恶棍，找那个公子谈话，然后那个公子会让恶棍来扁你，你就选斩杀（你的级数要稍高点才行），杀了恶棍后，再和那个公子说话，他仍然让恶棍打你，你再选斩杀，这时恶棍的血是零，你只要打一下，他就死了，经验值就加了700左右，重复以上步骤就能完成连升十几级。

★起义2（Uprising2）

CHUMP：无敌

DANGEROUS：无限武器

TUFF ASS：强力武器

SUPER CHUMP：无敌并拥有很快速度

DANGEROUS CHUMP：无敌并拥有无限的武器

STORMY：雨天

WAY MO MONEY：+5000钱

SLICK：自杀

DONE：胜利过关

YOYO：未知

CLEARSKY：未知

FLURRY：雪天

以上秘技只需在游戏中按住“M”键并输入密码，按回车执行即可。

★三角洲特种部队（Delta Force）

在单人任务中按下’键，然后输入秘技：

IWILLSURVIVE =无敌

RAINDROPSKEEPFALLINONMYHEAD = 炮击支援

HITMEWITHYOURBESTSHOT =电脑对手战力增强

TAKEITTOTHELIMIT =弹药无限

CLOSETOYOU =隐形

★无畏战车（Recoil）

在游戏中同时按下 CTRL + X 组合键进入秘技输入模式，然后输入以下字符串以获得相应的秘技功能（注意大小写）：

Cavalry：无敌

Hemmit：获得所有武器

Medic：全强度防御

★玩具军人 2（Army Men 2）

游戏中按下 \ 键，再输入！when all else fails…… 启动秘技模式，再键入下列密码：

！a better tomorrow = 火焰枪

！armageddon = 决战战场

！doctor doctor = 治疗

！acme discs = 地雷

！beautiful nikita = 狙击枪

！god of gamblers = 狙击枪

！fourth of july = M80 机枪

！gnomish inventions = 炸药

！geronimo！ = 空中攻击

！jumpjets = 飞行

！i have a rock = 手榴弹

！ninja arts = 匿迹

！paper dolls = 伞兵

！pooper scooper = 扫雷人员

！rubber cement = 医护包

！santini = 无敌

！spidey senses tingling = 地图

！i give up = 任务失败

！veni vidi vinci = 重新关卡

! phoenix! = 火烧士兵

! cliche ending = 结束火烧士兵

! suicide kings = 自杀

! techno = 新的背景音乐

! watchtower in the sky = 侦查飞行

! ruby ray = 放大镜

! smorfs = 伪装

! shrink wrap = 伪装

! no rocket launcher = 没有火箭筒

! village people = 喷火枪

! surprise party = 被敌人战胜

{
"filename": "MTQ2MTk4MDEuemlw",
"filename_decoded": "14619801.zip",
"filesize": 47463192,
"md5": "ccd23cdfd14c4836ebe948d7ed59774b",
"header_md5": "d62a71b7e6d24c8043a10434f7bed27b",
"sha1": "222feb60201e9d14288267cc029c7c6ef1d8a45d",
"sha256": "6b8bfdceb9d69b3b1bcd411afa5b7700289d71229daa3ecc0017b839c070450d",
"crc32": 706085781,
"zip_password": "",
"uncompressed_size": 60189691,
"pdg_dir_name": "14619801",
"pdg_main_pages_found": 408,
"pdg_main_pages_max": 408,
"total_pages": 416,
"total_pixels": 1385963592,
"pdf_generation_missing_pages": false
}